CYBERSTRATEGE

VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

RISORGIMENTO 1859
Les grandes batailles du Second Empire

NAM 1965 - 1975
Extension pour *Croix de guerre*

UKRAINE '43
De Kharkov au Dniepr facile

SHOGUN : TOTAL WAR
Le Japon féodal

JEU COMPLET EN ENCART

N°35 NOVEMBRE DECEMBRE 2000
30 FF - 285 FB - 8,95 $Can. - 5,95 €
En France métropolitaine seulement

Marengo 1800

SPECIAL CONCOURS

L 9567 - 35 - 39,00 F - RD

G. Rava '00

EDITORIAL

Chers lecteurs.

Retour à l'Empire avec ce numéro et une version simplifiée de la série ***Jours de Gloire*** qui permettra au plus grand nombre de rejouer Marengo – une victoire sur le fil –, certainement le jeu le plus équilibré de la série.

Restons dans l'époque napoléonienne avec le retirage de ***De Bonaparte à Napoléon***, plus d'inquiétude à avoir pour ceux qui l'attendaient avec impatience, cette règle est de nouveau disponible et les tournois commencent à se mettre en place.

L'actualité du jeu sur carte est toujours fournie en cette période de l'année et nous permet de vous présenter deux jeux très différents mais promis à un succès mérité. Côté figurines, petit retour au Vietnam (c'est promis nous n'y retournerons pas avant longtemps) avec une règle basée sur ***Croix de guerre*** et qui introduit quelques nouvelles notions, les hélicos en particulier.

Pour le reste, ce numéro vous offre la possibilité de gagner de nombreux lots avec les concours organisés avec ***GMT*** pour les jeux sur carte et ***Focus*** pour les jeux informatiques, à vos anciens numéros qui recèlent quelques réponses.

A ceux qui demandaient le retour de règles « à la ***Képis rouges*** », le prochain numéro vous offrira la bataille de Pavie, ainsi que bien d'autres surprises. Nous serons en mesure de vous donner un programme plus précis pour 2001, qui je le pense abordera des sujets encore jamais traités dans le magazine.

Bonne lecture et bon jeu.

Nicolas Stratigos
vaevictis@histecoll.com

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Rédacteur assistant : Laurent Duclos.
Maquette : Denis Gillé, Christophe Camilotte.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Infographies : Denis Gillé.
Rédaction et graphistes : Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Anis Elbied, Morgan Gillard, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Directeur de la photographure : Pierre Gavigniaux,
Photogravure intégrée : Julien Ghys, Sabrina Lisri
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Bésida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Philippe Naud, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Sandrine Régat. Tél. : 01.40.21.17.99.
Graphiste : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistante graphiste : Aurélie Saintecroix.
Assistants à la publicité : Nicolas Royant.
Attachée de Presse/communication : Elodie Paillet. Tél. 01.40.21.06.30
E-mail : vaevictis@histecoll.com

SERVICE COMMERCIAL ET GESTION :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Responsable développement : Patricia Douriquian.
Secrétaire générale : Florence Grimaux.
Assistante commerciale : Lucie Armilhon, Virginie Menon.
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour.
Comptabilité et gestion : Chantal Raynaud, Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 200 F. Union européenne et autres pays : 240 F.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par MEP. tél. : 01.58.04.02.11.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.01. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Impression : *Léonce Deprez*

© Copyright H&C 2000. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

Vivez la Grande Aventure !

Souscription TILSIT Éditions 2000

SAMOURAÏ & KATANA

Devenez le nouveau Shogun du Japon !

Contient 138 figurines

Un jeu d'honneur et de stratégie...

© TILSIT Éditions 2000.

En vente chez votre revendeur habituel.
Infos tél. TILSIT Éditions : 01 69 31 56 56 - France
Infos en direct : www.tilsit.fr

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété à TILSIT Éditions, **8 place Marcel Rebuffat 91140 VILLEJUST**, muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ,

Signature :

(ou signature d'un parent pour les mineurs)

NOM : _____ *PRÉNOM :* _____

ADRESSE : _____

_____

CODE POSTAL : _____ *VILLE :* _____

COMMANDE par le présent document

_____ *exemplaire(s) de* ***Samouraï & Katana*** *au prix unitaire de 290 F + 36,40 F de frais de port.*

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ *F*

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
et sa date limite de validité : _ _ / _ _

Offre valable en France métropolitaine jusqu'à épuisement des stocks

TILSIT ÉDITIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 499F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F
ENVOIS À L'ÉTRANGER ET OUTREMER : 70F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
Eurasil 320
Europa Universalis 380
Hispania 320
La Grande Guerre (14-18) 380
Russia 1917 (ziplock) 270
Silver 285
Scandinavia 320
Cleopatre N°2 40
* Cleopatre N°3 40

JEUX DESCARTES
2ème D.B. Normandie 150
Civilisation 299
Charges (antique et médiéval) 152
Condottiere 124
Cry Havoc 270
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médiévale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 284
Dien Bien Phu 139
England 150
Grands Stratèges 299
Hannibal 235
* Kharkov + Rostov 275
Koursk 218
L'age de la Renaissance 299
Little Big Horn 260
Maharadjah 209
Mediterranée 275
Moskva N.D.
Solferino 139
Vinci 180

CRIFLAM
Afrika 235
Les Ailes de la Gloire 235
Nach Frankreich 315
Reich 1797 315
Saguntu 315
SP.Q.R. 105
- Eléphant de guerre 105
- Consuls 105
- Les victoires de Pyrrhus 105
Stalingrad "Uranus" 219
Tom Kippour 235

TILSIT
Afrika 1880 250
Chickamauga 1863 255
Jena 1806 299
Les 6 Jours de Gloire 215
Risk, edition Napoleon 325
Vicksburg 1863 255
Victory 289
Waterloo 299

DIVERS
Bouvines 109
Hohenlinden 129
De Bonaparte à Napoleon 69
- Liste d'armées 1805-1811(DBN) 69
- Liste d'armées 1812-1815(DBN) 69

EN ANGLAIS

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
World in Flames Deluxe 990
World in Flames Classic 499
- WiF, Deluxe Rules 149
- Planes in Flames 185
- Ships in Flames 235
- Africa Aflame 235
- Asia & Africa Aflame 235
* WiF, Annual (Fast) 155
* WiF, Annual 94/95 175
* WiF, Annual 98 195
* America in Flames (Update Kit) 159
* Carrier Planes in Flames (Kit) 125
* World in Flames Companion CD 355

ADVANCED SQUAD LEADER
Avalon Hill
- Annual 92 175
- Semi Annual 93 A 175
- Semi Annual 93 B 175
- Annual 97 250
- Classic 165
- Code of Bushido 460
- Gung Ho 560
- Hedgerow Hell 290
- Hollow Legions 220
- Kampfgruppe Peiper I 420
- Kampfgruppe Peiper II 460
- Panzertroopeer 299
- Partisan 240
- Pegasus Bridge 360
- Yanks 420
Squad Leader N.D.
- Cross of Iron 255
- G.I. Anvil of Victory 325
Critical Hit
All American : Gamers Guide 99
Arnhem the third bridge 269
ASL '97 Pack «Aussie» 80
ASL '98 Pack «Aussie» 95
Carnage at Cassino 235
Critical Hit Magazine Vol. 4 #2 130
Critical Hit Magazine Vol. 4 #3 145
Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 125
Crusader Vol. 1 #1 129
Critical Hit Annual 2000 165
Euro Pack II - The Lone War 75
Euro Pack IV - North Africa 79
Euro Pack V - Eastern Front War 84
Euro Pack VI : Partisan 84
Gamers Guide Pointe du Hoc 95
* Hell's Bridgehead 255
Kelton's Bridge 205
Leatherneck II 79
Leatherneck III 84
Ordeal Before Shuri 235
Platoon Leader 2.5 (Cemetery Hill) 99
Pointe du Hoc 259
Rout Pack III 79
Scotland the Brave 225
Scotland the Brave II 225
Shanley's Hill 209
Soldiers of the Negus 129
Timmes Orchard 205
Uncommon Valor 235
Heat of Battle
Fuhrer's Firemen 175
Recon by Fire #1 159
Waffen SS : No quarter, no glory 175
Multi-Man Publishing
ASL Journal #1 189
A Bridge too Far 495
Blood Reef : Tarawa 495

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 185
Eylau - Eagles of the Empire 345
Great War at Sea : Mediterranean 430
Great War at Sea : North & Baltic Seas 495
Great War at Sea : Russo-Japanese 305
Great War at Sea : Plan Orange 305
Great War at Sea : Plan Black 335
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Coronet 185
Panzer Grenadier 395
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 325
Red Steel : Kishinev 325
Scotland the Brave 235
The Invasion of Italy 309

AVALON HILL
Attack Subs 190
Axis & Allies Europe 455
Battlecry 449
Bitter Woods 425
Breakout : Normandy 260
Britannia 255
Colonial Diplomacy 415
Diplomacy 449
Empire in Arms 365
Empire of the Rising Sun (3rd Reich) 439
Flight Leader 255
Guadalcanal 385
Guerilla 205
Here Comes the Rebels 225
Israeli Defence Force (IDF) 265
London's Burning 265
Mustangs 215
New World 190
Panzerblitz 255
Panzerleader 225
Raid on Saint-Nazaire 265
Republic of Rome 409
Richtofen's War 220
Roads to Gettysburg 245
Stonewall in the Valley 265
Stonewall Jackson's Way 290
Successors 460
Tactics II 190
We the People 410

VICTORY GAMES
Central America 280
Flashpoint : Golan 365
Hell's Highway 160
Leatherneck (Battle Hymn) 220
Move Out (Ambush) 160
Open fire 245
Purple Heart (Ambush) 259
Silver Star (Ambush) 240
Third Fleet 359
Tokyo Express 359

CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 305
Battle of the Bulge (book) 245
Borodino, 43 225
Charleroi-Waterloo 275
Clash of Armor 209
- From Golan to Sinai 175
- Rommel's Battles 155
Close Action : Fighting Sail 155
Command at Sea 349
- Rules 455
- Scenario 150
- Ship data 109
- Counter Sheets 139
- No Sailor but a Fool 305
- Player's Handbook 3rd Ed. 85
- Referee 's Guide 65
- Supermarina II 185
Supermarina II : Command at Sea II 445
- Scenarios 120
- Data annexes 130
Emperor Returns 269
Flint & Steel 209
From Valmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol.1 139
Hasbaon 4th Edition 450
- Player's Handbook 75
- Naval Review 1997 159
- Naval Review 2000 185
- Sea of the Dragons 350
- White Ensign 145
La bataille d'Albuera 270
La bataille d'Auerstaedt 375
La bataille d'Espanol-Talavera 270
La bataille de Couña 330
La bataille deLes Quatre Bras 359
La bataille de Ligny 519
La bataille de Lutzen 595
La bataille de Mont St. Jean 325
La bataille de Mont St. Jean Deluxe 799
La bataille de Waxre 245
Landships 270
- Infernal Machines 219
Lee Takes Command 180
Leuthen 439
Mississipi Fortress 240
Napoleon at Leipzig 329
Operation Spark - Leningrad 349
Prelude to Disaster (WWI) 235
Regulations of the Year XXII 145
Summer Storm 1863 595
The Army of the Heartland 410
The King's War 270
The Speed of Heat 395
The War for the Union 425
War within Mercy 410
Zorndorf »7 years war« 375

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 360
East Front 470
- Volga Front 185
Napoleon - Waterloo 299
* Pacific Victory 469
Quebec 1759 285
Sam Grant 370
War of 1812 285
West Front 470
- Euro Front 280
- Med Front 280

COMMAND PUBLISHING
Fateful Lightning
Seven Seas of Victory
Wahoo

DECISION GAMES
Across Suez
Antietam Campaign
Battle for Germany
Battle for the Ardennes
Blue & Grey
Emperor's First Battles
Empires at War
Firefight
Four battles of the Ancient World I
Four battles of the Ancient World II
Leningrad
Lords of the Sierra Madre
Nuts ! North
Nuts ! South
Over the Top
Rebels & Redcoats I
Rebels & Redcoats II
Seven Days Battles
Sun Never Sets
The '45
The Alamo
The Forgotten War (Korea)
Thirty Years War Quad
War of the Rebellion
World War One

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 375
- The Successors (Ancient empire) 75
Chef de Bataillon 239
Empire 799
Napoleon 325
Sails of the Desert 219
The Normans 70
Warfare in the Age of Discovery 165
Warfare in the Age of Reason 169
- Campaigns in theAge of Reason 109
Warpaint (US Wild West Rules) 109
Wings of Fire 329

THE GAMERS
A Raging Storm 425
April's Harvest 295
Austerlitz (ziplock) 320
Black Wednesday 425
Champion Hill 330
Crusader 379
Enemy at the Gates 629
Force Eagle's War 255
Gaines Mill 345
Gazala 445
GD'40 399
GD'41 425
Hunters from the Sky 425
In their Quiet Fields 330
Leros 425
Malvern Hill 549
Marengo 289
Matanikau : Guadalcanal 42 290
No Better Place to Die 330
Semper Fi ! 379
Seven Pines 515
This Hallowed Ground (Gettysburg) 895
Tunisia 425
Yom Kippur 350

GMT
"1863" 299
Africanus (SPQR) 145
Air Bridge to Victory 225
Austerlitz 1805 469
Barbarossa Army Group Center 499
Barbarossa Army Group South 470
* Battle Line Card Game 159
Battles for North Africa 289
Brandywine Creek 299
Britain Stands Alone 265
Cataphract 499
Crisis : Sinai 1973 299
Diadochi (Alexander) 120
Dictator (Caesar) 149
Eight Air Force 139
* For the People 215
Invasion Sicily 469
Jugurtha (Caesar) 149
Julius Caesar 389
June 6 : D-Day 1944 390
Lost Victory 245
Operation Shoestring : Guadalcanal 225
Phalanx (Alexander) 149
Player's Guide to SPQR 139
Rise of the Luftwaffe 215
* Risorgimento 1859 469
River of Death 599
Salamis 159
Saratoga 255
Silver Bayonet 150
Tigers in the Mist 299
Triumph & Glory 485
* Ukraine '43 255
Veni, Vidi, Vici 85

GRD
A Winter War 325
Balkan Front 335
For whom the Bell Tolls 520
Second Front 850
Storm over Scandinavia 530
The Damned Die Hard : 1941 395
The Urals 130
War in the Desert 719
War of Resistance 759

IVY STREET GAMES
At all Hazards 230
Stonewall at Cedar Mountain 175
Williamsburg 1862 185

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 295
Clash of the Titans : Kursk 43 355
Drive to the Baltic 239
East wall : battle for the Dnepr 269
Fields of Glory 369
In Flanders Fields - 1915 275
Iron Bottom Sound II 299
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 430
Piercing the Reich 265
Triumphant Return : Liberation 285
Turning the Tables 239
* Velike Luki 255
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 270

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena-Auerstadt Campaign 385
Bonaparte in Italy 299
Napoleon at Bay 385
The Emperor's War, 1805-1815 385

QUANTUM
Spearhead Armor Rules 175
- Across the Sands (Scenarios) 119
- Crossfire (Scenarios) 119
- White Star Rising 119
Tactica Ancients Rules 125
Tactica Medieval Rules 160

WRG
Regles 7ème rév. -3000/1485 (Français) 65
Rules -3000/1485 65
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients 69
Règles 1420-1700 (Français) 89
Rules 1420-1700 65
Rules 1685-1845 65
Rules 1950-2000 65
- Seven years war army lists 75
De Bellis Renationis 1.1 75
- De Bellis Civile 1644-45 75
- Army List 1 75
- Army List 2 79
- Army List 3 75
DBF De Bellis Fantasticus 89
DBM Règles (3)(Français) 65
DBM De Bellis Multitudinis 2.0 79
- Army List Book #1 : 500 / 476 85
- Army List Book #1 : 476 /1071 75
Armies & Enemies of the Crusades 299
Armies of the Middle Ages Vol. 1 185
XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 99
Longstreet Assault 265
Seakrieg 4th ed. 125
Shushi Jalapeno War 345
This Allowed Ground 259

DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 140
- Blow Bugles Blow 140
Air - Cav 215
Air & Armor 209
Axis & Allies 420
Bodyguard Overlord 255
Bloodiest Day (Antietam) 279
Combat 309
* Combat : Stalingrad 489
Defiant Holland 140
Desert Victory 225
Fire & Fury Civil War Rules 159
- Great Western Battles 119
- Great Eastern Battles 145
Great Battles of American (Valley & B.) 125
In the Name of Glory (3rd Edition) 109
Johnny Reb III 165
Kasserine 109
Los Alrapiles 560
* Modern Spearhead Miniature Rules 199
Morsecode 495
- Triumph & Fall of the Desert Fox 195
Mr Lincoln's War (ACW rules) 125
Patriots & Loyalists Rules 125
Rebel Yell 295
Samurai Swords 335
Shaka, Napoleonic Rules 135
Shipbase III (IBM PC) 349
Tannenberg & Gallicia 335
The Battle for Dresden, 1813 255
The Schieffen Plan 255
The Whites of their Eyes 149
Warhammer Ancient Battles 159
- Armies of Antiquity 85
- Chariot Wars 109
MAGAZINES
Command 24 (Czechoslovakia 1938) 110
Command 30 (Across the Potomac) 105
Command 34 (Death & Desatriction) 240
Command 35 (Mason -Dixon) 240
Command 37 (Malden) 240
Command 38 (Great War in Near East) 175
Command 39 (Strike North) 240
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 42 (Hell before Night) 240
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 240
Command 47 (Perfid. Albion & Attila) 240
Command 48 (Tomorrow the World) 240
Command 49 (Wargmaster Chess 2000) 125
Command 50 (Back to Iraq) 139
Command 51 (The Meuse-Argonne) 139
Command 52 (Gruenwald) 139
Command 53 (Iron Dream) 139
Command Post # 11 ou # 12 (piece) 69
Command Post #13 ou # 14 (piece) 69
Europa News #70 55
Europa News #71 58
Europa News #72 65
* Europa News #73 65
C3I #5, 6, 8, 9, 10 ou 11 (piece) 54
Naval Sitrep # 14 ou 15 (piece) 42
Strategy & T. #133 (Baton Rouge) 95
Strategy & T. #144 (Chad) 105
Strategy & T. #148 (Capredy Bridge) 95
Strategy & T. #152 (Case Green) 95
Strategy & T. #153 (Zama - Felix) 95
Strategy & T. #159 (Zeppelin) 105
Strategy & T. #160 (Medwar) 105
Strategy & T. #166 (7 Days Battle) 115
Strategy & T. #171 (On to Moscow) 115
Strategy & T. #172 (Molotov's War) 115
Strategy & T. #176 (Blood on the Tigris) 115
Strategy & T. #179 (Afghan War) 135
Strategy & T. #196 (Vietnam) 150
Strategy & T. #197 (Bannockburn) 139
Strategy & T. #199 (Forgotten Axis) 139
Strategy & T. #200 (French Legion) 219
Strategy & T. #201 (Crimean War) 139

Les nouveautés parues entre le 23/07/00 et le 20/09/00 sont indiquées par un « * » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

ORDRE DE BATAILLE N° 35
NOVEMBRE-DECEMBRE 2000

	Journal de marche
CALENDRIER : Toutes les manifestations	
ANALYSE : ***Risorgimento*** (GMT)	6
EXTENSION : ***Nam 1965 - 1975***	10
ANALYSE : ***Ukraine 43*** (GMT)	16
EXTENSION : ***Tank 2***	18
SCENARIO : ***ASL***	19
EVENEMENT : Concours GMT	20
ART DE LA GUERRE : La guerre de Sécession	24
ENCART-JEU : ***MARENGO 1800,*** notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions	34
NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés	44
NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire	46
NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines	47
NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures	50
CYBERSTRATEGE : **Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton**	56
LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte	
– ***Le Calendrier*** : toutes les manifestations	
– ***Tobrouk 1941-1942*** : errata	

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de *VaeVictis*.

Ce numéro contient un encart central de 16 pages « Histoire et Collections - catalogue Noël 2000 - Nouvel An 2001 » folioté séparément, de 1 à 12 et de I à IV.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
Présente
De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...
De Bonaparte à Napoléon
Listes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon
Listes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon
De Bonaparte à Napoléon

BON DE COMMANDE

VV 35

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑
LISTES D'ARMÉEES N°2 ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°3** ❑
au prix unitaire de 69 F (+ 25 F de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets)
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....

Risorgimento 1859

La gloire des pantalons rouges

AVEC LA CAMPAGNE d'Italie de 1859, GMT sort enfin des sujets traditionnels du jeu d'histoire. Loin d'une nouvelle version de la bataille de Gettysburg ou de Stalingrad, les joueurs vont découvrir de nouveaux horizons. Qui plus est, des horizons où les armes françaises sont à l'honneur !

Grégory ANTON

En évoquant la plaine du Po, Napoléon, un adversaire autrichien et des alliés italiens, on imagine une simulation des campagnes napoléoniennes de 1796 à 1800. Pourtant la nationalité des alliés italiens, des piémontais, est bien étrange puisque ceux-ci étaient résolument opposés au général Bonaparte pendant cette période. Ensuite, après le nom de Napoléon on note un « III » bien étrange. Enfin, les troupes françaises, loin de porter les uniformes déguenillés de l'Armée d'Italie, se distinguent par un pantalon rouge original. En fait, avec ce jeu GMT fait sortir les joueurs des sentiers battus. Oubliés Napoléon 1er et ses exploits en Italie et place à son neveu Napoléon III et à sa propre campagne d'Italie de 1859.

Un sujet original

Cet autre Bonaparte, empereur des Français, est rarement une source d'inspiration pour les concepteurs de jeu d'histoire. Pourtant son règne fut marqué par de nombreuses campagnes militaires, principalement coloniales il est vrai avec des interventions en Algérie, en Indochine ou au Mexique. Toutefois, il engagea également les troupes françaises à plusieurs reprises contre des armées européennes, que ce soit en Crimée face aux Russes, en Italie face aux Autrichiens et, malheureusement, en 1870 face aux Prussiens. Au cours de tous ces conflits la France a affiché une nette supériorité sur ses adversaires et cela lui permit de garder le statut de première puissance militaire du continent. Seule la terrible défaite de 1870 révéla au monde que l'appareil militaire français n'était pas infaillible sans un grand état-major et avec une armée composée essentiellement de professionnels.

La campagne d'Italie de 1859 eut de nombreuses conséquences que ce soit pour l'Europe dans son ensemble ou pour la France en particulier. D'abord, et avant tout, elle rejeta l'influence autrichienne de Lombardie et jeta les bases de l'unité italienne autour du royaume du Piémont. Ensuite, pour son intervention décisive, la France gagna Nice et la Savoie. Enfin, elle mit en évidence les déficiences militaires qui provoquèrent la chute de l'Empire onze ans plus tard car personne n'eut le courage politique d'y remédier...

Il est remarquable que GMT, une compagnie annoncée à l'agonie il y a quelques mois encore, se soit lancée dans le pari insensé de publier un jeu sur cette campagne trop méconnue, et pas seulement du public américain. En fait, à part les *Magenta* et *Solférino* de Jeux Descartes édités il y a bien longtemps, les aventures italiennes de Napoléon III n'avaient donné lieu qu'à un numéro de *Strategy & Tactics*. Cela prouve aussi le renouveau de cet éditeur américain qui peut désormais se lancer sur des sujets a priori moins « porteurs ». Tant mieux pour nous, joueurs français, car Gettysburg et Waterloo commençaient à nous lasser !

Un jeu complet

Cette campagne fut principalement marquée par deux importantes batailles, celle de Magenta et celle de Solférino. Aussi, *Risorgimento 1859* permet de simuler ces deux rencontres, plus la campagne dans son ensemble. Pour cette raison, on peut dire qu'il s'agit d'un jeu particulièrement riche. Même si la boîte ne contient que deux cartes, les joueurs peuvent jouer à deux niveaux à tous les événements majeurs de cette aventure napoléonienne. A cette fin, les cartes sont imprimées recto-verso. Il est ainsi possible de jouer la bataille de Solférino, l'une des plus importantes batailles en effectifs engagés jusqu'à cette date, sur deux cartes. Celle de Magenta et le jeu de campagne ne nécessitent pour leur part l'emploi que d'une seule carte chacune.

Pour représenter les unités combattantes et les principaux chefs, le jeu est complété par plus d'un millier de pions. Ceux utilisés pour les batailles sont communs grâce à un habile système d'équivalence qui a rendu inutile le besoin de faire des pions spécifiques pour chacune. Chaque unité est illustrée par un superbe dessin. On distingue ainsi d'un coup d'œil les zouaves et leurs pantalons bouffants, les chasseurs français, les bersaglieris piémontais ou les jägers autrichiens. Seul reproche, la Garde impériale ne portait-elle pas encore son célèbre bonnet à poil ? Pour compléter le tout, on trouve dans la boîte pas moins de trois livrets de règles. Un pour les règles des batailles (19 pages), un pour les scénarios de batailles (15 pages) et un autre pour le jeu de campagne (24 pages). Enfin, il faut parler de la boîte. Elle est tout simplement magnifique ! Bien sûr, cette mention est due à son illustration principale très réussie mais il faut également signaler la richesse des informations historiques données par GMT sur son dos et ses côtés.

Des mecanismes simples

Pour en revenir au jeu, les batailles sont simulées à l'échelle du bataillon. A ce niveau on peut s'attendre à des règles complexes sur les formations, les différents types de combat, le moral, le commandement, etc. Quant aux pions ils doivent arborer toute une collection d'indications. Pas du tout !

Richard Berg, le concepteur du jeu pour les batailles, a fait le choix de la simplicité. Ainsi, les pions n'ont qu'un seul chiffre pour indiquer leur valeur, à côté de leur potentiel de mouvement. Ce chiffre indique tout à la fois le moral, l'effectif, l'entraînement de l'unité. Bref, sa valeur de résistance. Cette valeur va de 8 pour les unités de la Garde impériale à 3 pour les jaëgers autrichiens.

Cette valeur va fluctuer au cours des événements. Les combats vont la réduire alors qu'une période de repos en arrière des lignes la fera remonter. Une unité est éliminée lorsque cette valeur devient négative. Les habitués de la série des SPQR & Co. y retrouveront le concept central de « *Troop Quality* ».

Les combats sont de deux types : les tirs et les chocs, en réalité des tirs à très courtes portées. Les unités de jäegers, de chasseurs et d'artillerie peuvent tirer sans pouvoir initier une attaque au choc. Les unités d'infanterie légère (tirailleurs, voltigeurs, bersaglieris, grenzers) sont les seules à pouvoir à la fois tirer et

attaquer au choc, quoiqu'avec des malus. Toutes les autres unités sont uniquement capables d'attaquer au choc. Cela permet d'introduire une spécialisation des types d'unités sans règles complexes.

Les tirs se résolvent d'une manière très simple, avec un seul jet de dé qui a généralement 60% de chance d'occasionner une perte. Il s'agit donc d'une arme d'attrition assez efficace même si elle paraît souvent peu décisive dans un premier temps.

Les chocs quant à eux provoquent de zéro à trois pertes à chacun des deux camps engagés. Toutefois, les joueurs constatent rapidement que les résultats sont très aléatoires car ils dépendent pour une très grande part du jet d'un dé à dix faces. Par conséquent, aucun combat n'est gagné d'avance même s'il est possible de limiter les risques en manœuvrant sur les flancs des défenseurs ou en les désorganisant grâce à un tir d'artillerie préliminaire. Avant de résoudre les chocs, les assaillant doivent partir à l'assaut. Pour cela, il leur faut réussir, pour chaque pile, un test sur leur valeur éventuellement modifiée par le bonus ou malus de leur brigadier. En cas d'échec la pile ne s'engage pas et laisse les voisins aller au combat sans soutien !

Quant au commandement, il est lui aussi traité d'une manière très simple tout en permettant une certaine interactivité entre les joueurs. Les unités sont activées par corps d'armée. A l'issue de l'activation d'un corps, le joueur doit obtenir un résultat de dé inférieur à la valeur de continuité du chef de corps qu'il choisit d'activer ensuite. En cas d'échec ou si le joueur a déjà joué deux de ses corps à la suite, son adversaire reprend la main et active un de ses corps. A chaque tour, représentant une heure, les joueurs peuvent activer chacun de leurs corps deux fois et même une troisième fois mais en subissant alors quelques pénalités.

DES BATAILLES INTERESSANTES

Trois batailles sont proposées. D'abord, la bataille de San Martin qui, sur une carte, correspond à la partie nord de la bataille de Solférino où un excellent corps autrichien tint brillamment tête aux divisions piémontaises. Il s'agit d'un très bon scénario pour s'initier au système en raison du nombre limité de pions en jeu. Le joueur piémontais aura bien du mal à dépasser les positions autrichiennes notamment du fait de la faiblesse de son commandement qui gêne l'exécution d'attaques au choc puissantes. De plus, face aux Piémontais se trouve de loin le meilleur corps autrichien doté d'excellents chefs et d'une puissante artillerie. La bataille de Magenta est certainement la bataille la plus originale des trois. Elle se déroule en effet sur un terrain très difficile qui réduit considérablement la visibilité et la mobilité des troupes. De plus, comme il s'agit d'une bataille de rencontre la situation est particulièrement intéressante. La partie débute avec une poignée de brigades sur la carte avant de compter plusieurs corps de part et d'autre. En outre, les deux camps, surtout le français, reçoivent continuellement des renforts de toute part ce qui transforme régulièrement la physionomie de la bataille. Ce scénario est malheureusement handicapé par un des divers problèmes de finition qui parsèment les règles : il y a ainsi trois types de voie de communication sur la table des effets du terrain alors qu'il n'y en a que deux sur la carte ! Surtout, ce scénario souffre de conditions de victoire trop limitées. Pour gagner, le Français doit occuper à la fin de la partie les différents hex. de Magenta, sinon il s'agit d'une victoire autrichienne. Aussi, l'Autrichien n'a d'autre objectif que d'empêcher le Français d'atteindre Magenta. Historiquement, les Autrichiens attaquèrent violemment la Garde impériale isolée ; mais pourquoi le faire ici avec ces conditions de victoire ?

Enfin, il y a la bataille de Solférino disputée sur le champ de bataille napoléonien de Castiglione. Impressionnant sur ces deux cartes et la quasi-totalité des pions du jeu, il s'agit sans nul doute du principal scénario de bataille aux yeux du concepteur. Les conditions de victoire sont cette fois mieux pensées entre objectifs territoriaux et pertes infligées. Le terrain est varié et conduit les joueurs à adopter des tactiques différentes suivant le secteur du front. Attention toutefois à garder des réserves fraîches qui seront cruciales pour pouvoir percer d'une manière décisive le front adverse tant les forces sont équilibrées.

Les unités sont en effet généralement de même valeur quel que soit leur camp. La plupart d'entre elles ont une valeur initiale de 5 à 7 et chaque division compte une poignée d'unités capables de faire feu. Aus-

Jocade
Vente par Correspondance
Tél. : 03.80.58.25.36 fax. : 03.80.58.24.93
32, rue de Beauséjour 21000 Dijon

Jeux de Stratégie

En Français

Azure Wish
Europa Universalis 329f
Extension 85f
Grand Siècle 329f
La Grande Guerre 340f
Rossyia 1917 239f
Cléopâtre n°2 40f
•Cléopâtre n°3 40f

Descartes
2e DB Normandie 140f
Cry Havoc 210f
Friedland 140f
Kharkov et Rostov 260f
Kursk 206f
Moskva 206f

Delires
Ansouf 1191 114f
Hohenlinden 1800 124f

Oriflam
Afrika 235f
Alexandria 1801 240f
Les Ailes de la Gloire 235f
Nach Frankreich 315f
Rivoli 1797 315f
Saguntо 315f
SPQR 315f
Eléphants de guerre 105f
Consuls 105f
Victoires de Pyrrhus 105f
Stalingrad 'Uranus' 219f
Yom Kippour 235f

Tilsit
Chickamauga 1863 259f
Iena 1806 299f
Les 6 jours de gloire 215f
Vicksburg 1863 259f
Victory 295f
2 cartes sup. 85f
50 pions sup. 85f
Waterloo 1815 299f

En Anglais

ADG
World In Flames Deluxe 995f
World In Flames Classic 480f
WIF Deluxe Update 415f
Africa aflame 165f
America in flames 445f
Asia aflame 165f
Carrier Planes... 125f
WIF Companion CD 340f
WIF annual 93 138f
WIF annual 94/95 145f
WIF annual 98 185f

Avalanche Press
Blood on the snow 195f
Eylau 345f
Great War at Sea :
Mediterranean 345f
North & Baltic 516f
Plan Orange 259f
Russo Japanese 329f
Mac Arthur's return 285f
Operation Cannibal 185f
Panzer Grenadier 405f
Red Parachutes 345f
Red Sled : at Kishinev 285f
•SOPAC 405f
The Invasion of Italy 285f

Avalon Hill
Diplomacy 445f
Hollow Legions 199f
Flat Top 315f
Successors 420f
Geronimo 298f
Paratrooper 215f
Flight Leader 239f
Midway 225f
Tac Air 280f

Clash of Arms
1807 : Eagles Turn East 370f
Achtung Spitfire 295f
Autumn of Glory 235f
Borodino '41 238f
Close Action 334f
Harpoon 4 425f
Harpoon naval 2000 196f
Home before leaves fall 680f
Köln 1757 304f
Landships 275f
Infernal Machines 195f
Leuthen 425f
La Bataille de Albuera 270f
La Bataille de Corunna 328f
La Bataille de Ligny 445f
La Bataille de Talavera 339f
La Bataille règles 4 ed. 148f
Napoleon at Leipzig 295f
Operation Spark 329f
Over the Reich 295f
Prelude to Disaster 289f
Speed of Heat 339f
Summer Storm 1863 578f
The Emperor Returns 250f
The Kings War 275f
War Without Mercy 395f
War of the Union 329f
Zorndorf 345f

Decision Games
4 Battles of the ancient.. 210f
Battle for Germany 123f
Emperor's first Battle 185f
The Alamo 115f
World War One 123f
Strategy & T. n°199 156f
•Strategy & T. n°201 160f

Columbia Games
East Front 440f
Volga Front 185f
Napoléon: Waterloo 295f
Québec 1759 274f
Sam Grant 385f
War of 1812 278f
West Front 440f
Euro Front 280f
Med Front 275f

Games USA
Borodino 295f
Eylau 345f
Friedland 1807 330f

GRD
Fire in the East 550f
March to Victory 750f
Second Front 790f
Storm over Scandinavia 513f
The Damned die hard 385f
War in the Desert 630f
War of Resistance 745f

GMT
Africanus 142f
Austerlitz 516f
Barbarossa (Center) 492f
Barbarossa (South) 436f
•Battle Line 182f
Brandywine 295f
Caesar : the civil wars 395f
Cataphract 499f
Chikamauga 620f
Crisis : Sinai 1973 289f
Dialochoi 118f
•For the People 425f
Jugurtha 148f
June 6 : D-Day 1944 348f
Lost Victory 245f
Operation Mercury 239f
Phalanx 148f
•Risorgimento 1859 489f
Salamis 148f
Santiago 1777 236f
SPQR players guide 148f
Tigers in the Mist 293f
Triumph & Glory 448f
•Ukraine 43 295f
Veni vidi vici 104f
C3i n° 5, 6, 8, 9, 10 55f
C3i n° 11 58f

Jeux Traduits
Austerlitz / Drive on Paris / Eylau / Royal Tank Corps / Tigers in the Mist
Traductions des règles et des scénarios du jeu fournies gratuitement lors de son achat ou disponibles seules au prix de 52f.
[Les jeux traduits sont indiqués par un]

Le monde des jeux
www.jocade.com
News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

Moments in History
A famous victory 310f
All quiet on the... 345f
Clash of Titans 342f
Drive to the Baltic ! 270f
Eastwall 269f
Fields of glory 324f
In Flanders Fields 292f
Lodz 1914 405f
Piercing the Reich 260f
Royal Tank Corps 395f
Triumphant Return 260f
Tunisia 43 390f
Turning the Tables 235f
•Velikye Luki 295f

Multi Man Publishing
A Bridge too far 486f
Blood Reef : Tarawa 486f
Doomed Battalions 486f

OSG
1806 340f
Bonaparte in Italy 348f
Last Days... 275f
Napoleon at Bay 340f
The Emperor's War 340f

UGG
Blitzkrieg General 289f
Cold Days in Hell 394f
Morsecode 335f
Triumph & Fall... 148f

The Gamers
April's Harvest 280f
Ardennes 295f
Aspern-Essling 345f
Black Wednesday 345f
Burma 504f
Champion Hill 280f
Crusader 325f
Drive on Paris 413f
Enemy at the Gates 535f
Gazala 395f
GD40 335f
GD41 345f
Hunters from the Sky 345f
Leros 345f
Malvern Hill 405f
Matanikau 325f
Marengo 285f
No Better Place to Die 285f
Raging Storm 345f
Semper Fi ! 325f
Seven Pines 425f
Sicily 629f
Stalingrad Pocket II 285f
This Terrible Sound 1089f
Tunisia 415f

Divers
Axies & Allies 445f
Axies & Allies : Europe 450f
Los Arapiles 545f
Casiers de rangement x3 55f

Figurines
commande de figurines : commande de mini 100 F

Règles Figurines
Les Aigles 15 mm 95f
Charges 152f
De Bonaparte à Napoléon 69f
Livret 1805-1811 69f
Livret 1811-1815 69f

Alain Toulier
Boîtes cœur d'armée 15 mm
Empire :
France 1812 [199 fig] 400f
Pologne [199 fig] 400f
Russie [213 fig] 400f
Turquie [214 fig] 450f
Antique et Médiéval :
Carthaginois [166 fig] 340f
Gaulois [198 fig] 340f
Romains [152 fig] 340f
Autres armées disponibles

Pochettes DBA :
Mongols [32 fig] 90f
Francs [45 fig] 80f
Goths [39 fig] 80f
Scythes [24 fig] 80f
Figurines 15 ou 25 mm à l'unité :
Premier Empire, Guerres Coloniales, Antique et Médiéval

Figurines Peter Pig : (pour Section d'assaut)
Infanterie US [x8] 24f
Officiers US [x8] 24f
Jeep 31f
Panzer IV 63f
Cruiser A13 Mk111 63f
Sherman 63f
Et beaucoup d'autres...

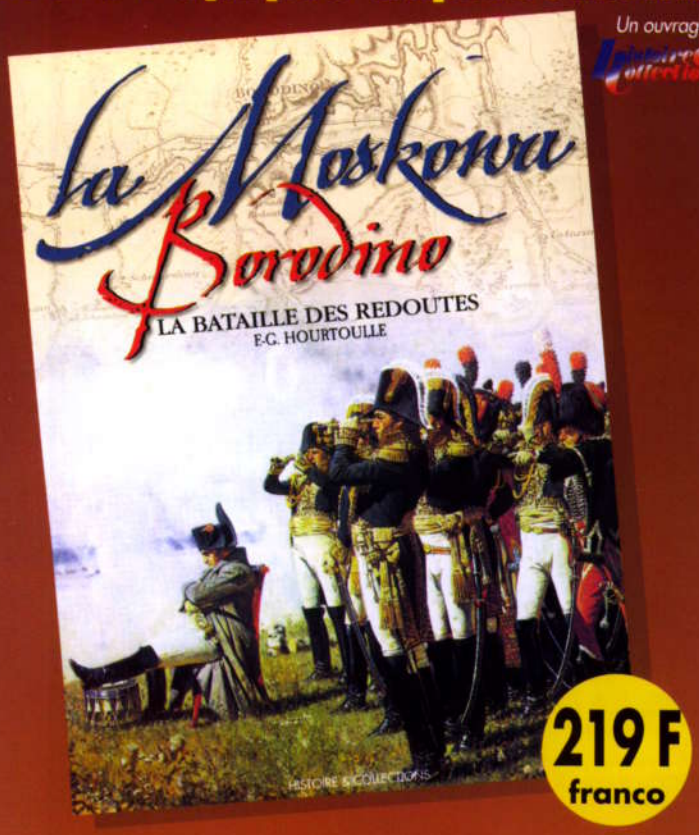
Magazines
C3i, Cléopâtre, Europa, Operation, Strategy & Tactics, Vae Victis : nous contacter.

Jeux de Plateau
Africa 235f
L Age de la Renaissance 285f
Carolus Magnus 240f
Castel 99f
Catane, le jeu de cartes 130f
Citadelles 110f
Les Cités Perdues 105f
Dragons du Mékong 170f
El Grande 260f
•Galaxy 224f
Risk édition Napoléon 310f
•Le Roi des Roses 120f
Samourai 210f
Torres 240f
Vinci 160f

Envois en Colissimo
Frais de Port : 35f
Franco de Port à partir de 350f
Europe et DOM/TOM : 70f de frais de port / franco à 1200f
Autres Pays : 130f de frais de port / pas de franco
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.com ou au 03.80.58.25.36
Les dernières nouveautés sont indiquées par un • - Les jeux fournis avec traduction par un

Après IENA en 1999...

En l'An 2000, revivez toute l'épopée napoléonienne



LA MOSKOWA. La bataille des redoutes
Par F.G. Hourtoulle, dessins André Jouineau.
Format 23 x 30, 128 pages couleurs. 180 F

La campagne de 1812, Napoléon et la Grande Armée quittent l'Allemagne en direction de Moscou. La campagne s'ouvre sur une formidable bataille sur le fleuve Moskowa. Formidable bataille par le nombre de soldats en présence, par le choc et l'intensité des combats.
50 planches uniformologiques pleine page, plus de 500 uniformes russes, français et alliés (hessois, badois, italiens, polonais, saxons, espagnols, etc.) représentés, plus de 200 photographies en couleurs et noir et blanc (portraits, scènes de batailles, uniformes), 10 cartes stratégiques de la campagne.

En librairie le 1er décembre

BON DE COMMANDE VAEVICTIS 35

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre d'**Histoire & Collections,**
5, avenue de la République, 75541 Paris cedex 11.
Tél. : 01. 40. 21. 18. 20 – Fax. : 01. 47. 00. 51. 11.

Je désire recevoir ..... ex. de l'ouvrage LA MOSKOWA. La bataille des redoutes,
au prix unitaire de **180 F + 39 F de port soit 219 F franco**

Je joins mon règlement par :

❒ Chèque bancaire ❒ Mandat

❒ Carte de crédit n°

Date d'expiration ..... / .....

Signature :

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Code postal .....

Ville ..... Pays .....Tél. : .....

si, compter sur les valeurs intrinsèques des unités pour faire la différence est le plus souvent illusoire. En fait, seule la Garde Impériale est une formation distincte avec des unités aux valeurs plus élevées et avec même une division complète d'infanterie légère, donc capable de concentrer une capacité de feu impressionnante sur un point du front.

Autrement, la distinction des différentes armées a surtout lieu sur le commandement. Les brigadiers français ont un bonus lors des tests d'avant combat qui fait toute la différence avec les armées autrichiennes et piémontaises beaucoup moins bien dotées. Par conséquent, l'armée française est davantage capable de monter des assauts puissants et concentrés sur les unités autrichiennes. A l'inverse, les chocs autrichiens ou piémontais souffrent souvent de l'absence d'une pile qui n'a pas réussi à aller de l'avant. Pour triompher le Français doit prendre conscience de cet avantage tandis que ses adversaires et alliés doivent tenir compte de leur faiblesse et adopter une attitude plus prudente.

Une campagne passionnante

Au-delà des trois batailles proposées, les joueurs ont aussi la possibilité de jouer la totalité de la campagne d'Italie de 1859. Cette fois le jeu est résolument stratégique avec des troupes à l'échelle de la division et des tours de cinq jours. Il est à noter que le concepteur n'est plus Richard Berg mais Peter Perla, un signe supplémentaire pour penser que *Risorgimento* contient bien deux jeux en un.

La carte représente toute la Lombardie et tous les territoires qui avoisinant (Piémont et Vénétie principalement). Pas d'hex. sur cette carte mais des « villes » reliées les unes aux autres par des voies de communication. Les 175 pions nécessaires sont cette fois très sobres avec les classiques symboles OTAN. Une nouvelle fois les mécanismes sont relativement simples avec un accent surtout mis sur la manœuvre plutôt que sur la résolution des combats. Chaque camp a intérêt a garder ses armées groupées en vue d'une grande bataille où toutes les forces sont nécessaires pour triompher ; toute la subtilité étant alors d'obliger l'adversaire à se disperser sans s'affaiblir soi-même.

La situation initiale est très largement en faveur des Autrichiens qui font face à une armée piémontaise dispersée et relativement faible. Heureusement pour cette dernière, l'armée française arrive. Toutefois, il faut que le joueur allié se montre très prudent dans les premiers tours, tant que l'armée française n'est pas concentrée, d'autant plus que la coopération franco-piémontaise n'est pas toujours aisée. Par la suite la situation s'équilibre et les joueurs doivent faire seuls la différence entre deux armées très semblables. Les divisions des deux camps ont en effet des valeurs similaires et les chefs sont généralement aussi médiocres dans les deux camps. De plus, aucune des deux armées ne bénéficie d'un avantage numérique conséquent. Le Français a toutefois l'avantage de pouvoir menacer le territoire sous contrôle autrichien plus facilement et sur plusieurs axes. A lui de savoir en profiter.

Au final, GMT propose avec *Risorgimento 1859* une étude complète et définitive (?) sur cette campagne de Napoléon III en Italie qui a été trop longtemps boudée par les éditeurs de jeux d'histoire. Avec une simulation tactique des deux principales batailles de la campagne et un jeu stratégique, on dispose du matériel nécessaire pour réaliser une étude approfondie et ludique des événements qui ont eu lieu en Italie en 1859. En outre, avec une surface de jeu réduite et des mécanismes relativement simples, les parties sont jouables dans un délai raisonnable. On ne peut que féliciter GMT de ne pas avoir proposé un nouveau monstre que peu d'entre nous auraient pu jouer par manque de place ou de temps. On regrette juste de trouver encore quelques contradictions ou omissions dans les règles qui, sans mettre en péril le jeu, contraignent les joueurs à les éclaircir par eux-mêmes en attendant un errata.

Voilà une boîte bien remplie qui donnera des heures de plaisirs à tous ceux qui sauront se l'offrir. Espérons qu'avec ce jeu débute une nouvelle ère du jeu d'histoire où les éditeurs proposeront aux joueurs des thèmes passionnants jusqu'à présent négligés comme le sont encore la plupart des expéditions militaires de Napoléon III. ❒

Avantages : Etude complète de la campagne tant sur le plan tactique que stratégique. Diversité des situations proposées. Simplicité des mécanismes. Surface de jeu réduite.
Défauts : Des conditions de victoire parfois trop simplistes.

NAM 1965-1975

Figurines15 mm réalisées et peintes par Jean-Marc Donnat. Photos de l'auteur.

Extension pour Croix de Guerre

NAM est une extension pour la règle d'escarmouches *Croix de guerre* parue dans VV n° 28, cette dernière est nécessaire pour y jouer. Les mécanismes de jeu sont les mêmes sauf en ce qui concerne les aditifs ou modifications de la présente règle.

Franck YEGICHEYAN

Chaque figurine représente un combattant, chaque modèle représente un véhicule.

1 - Matériel

Chaque joueur a besoins de 12 figurines, 12 marqueurs de mouvement (voir planche) et :
- 12 jetons noirs (US) numérotés de 1 à 12.
- 24 jetons rouges (VC) numérotés de 1 à 24.

Le joueur US peut aussi avoir besoin de modèles d'hélicoptères Bell UH-1 et d'autres véhicules listés en fin de règle. Les joueurs ne devront utiliser que des dés à 6 faces pour jouer à ce jeu.

2 - Conventions de jeu

2.1 - Echelles

voir VV 28.

2.2 - Soclage

voir VV28.

Les véhicules terrestres sont soclés individuellement sur des bases assez larges et profondes pour y poser un modèle.

Les hélicoptères ne sont pas soclés mais ils ont besoins d'une base de 40 mm carrées surmontée d'une tige en fer haute de 10 à 15 cm pour évoluer lorsu'ils sont en vol.

2.3 - Glossaire

Elément : ce terme générique désigne :
- soit un jeton représentant un leurre ou un soldat réel ;
- soit une figurine dévoilée ou localisée
- soit un véhicule ou un hélicoptère.

Détachement : VV 28
Groupe : VV 28

3 - Le groupe

3.1 - Recrutement

Chaque joueur selon son camp lance 1d6 en secret sur la table des effectifs ci-après et note le score obtenu sur une feuille de papier.

La composition des partisans et du groupe de l'armée régulière (qui doit être tenue secrète) est disponible en annexe. Le recrutement aléatoire est optionnel comme dans VV 28.

3.2 - Dotation en équipement

Comme dans la règle excepté pour le budget disponible au départ :
- ARVN/NVA = 140 pts disponibles par groupe.
- USAC/USMC = 180 pts disponibles par groupe.
- VC = 80 pts disponibles par groupe.
- SEALS = 200 pts disponibles par groupe.

3.3 - Déploiement

Le joueur Viet déploie ses 24 jetons rouges au choix en fonction du terrain disponible. Chaque jeton représente donc soit un leurre, soit une figurine réelle.

Lexique des termes utilises

US = joueur ou soldats américains
VC = joueur ou soldats vietnamiens
ARVN = soldats réguliers du vietnam sud
NVA = soldats réguliers du vietnam nord
VC = partisans vietcong
USAC = soldats de l'armée de terre US
USMC = soldats du corps des marines US
SEALS= soldats des forces spéciales US

Le joueur US déploie ses figurines suivant le placement requis pour le scénario choisi. (Placer sous le socle de chaque figurine le jeton numéroté qui lui correspond pour indiquer qu'elles sont dévoilées mais qu'elles ne sont pas localisées).

Les joueurs choisissent le mode d'action de leurs éléments (voir VV 28) avant de débuter le premier tour de jeu.

Option : s'ils ne souhaitent pas adopter ce système de leurres, les joueurs déploient simplement toutes leurs figurines en vue de l'adversaire, et placent sous chaque socle de soldat un jeton pour indiquer qu'il n'est pas encore localisé (voir 3.4).

***Note :** si des SEALS sont utilisés, inverser les rôles. Placer les jetons US sur la table sans les figurines. Placer les figurines VC visibles sur la table (mais avec les jetons qui leurs corresponds sous le socle).*

3.4 - Reconnaissance

Voir VV 28.

4 - Qualité des combattants

Voir VV 28.

5 - Tour de jeu

Voir VV 28.

***Note :** le joueur US est automatiquement le camp noir, le joueur Viet le camp rouge.*

6 - Phase d'action

6.1 - Points d'action (PA)

Le joueur dispose de **6 PA** au début du jeu :

3 PA pour le lieutenant du groupe (ou 1d6 PA s'il est éliminé) ;

2 PA pour le sergent du groupe (ou 1 PA s'il est éliminé) ;

1 PA pour le caporal du groupe (zéro s'il est éliminé).

Retrancher 1 point par figurine ou modèle éliminé depuis le début du jeu (maximum de – 5). Si la figurine d'officier est éliminée, le d6 remplace le nombre de PA dont dispose le joueur pour la phase en cours. Les PA peu-

vent être dépensés comme bonus de ralliement (6.2) ou pour effectuer un mouvement (6.3).

6.2 - Ralliements

Voir VV28 mais le joueur jette **2d6** au lieu de **1d6**.

Modificateurs du dé de ralliement (cumulatifs, avec une correction de **+ 2** maximum)

– 1 si peu motivé
– 1 si cloué au sol (marqueur vert)
– 1 si équipage sonné (marqueur vert)
– 2 si pris sous le feu d'un tireur d'élite
– 2 si aucun ami à moins de 20 cm
– 3 si touché par l'air d'effet d'une explosion
+ 1 si sous officier révélé à moins de 15 cm (**–1 PA**)
+ 2 si officier révélé à moins de 15 cm (**– 2 PA**)
+ 1 si très motivé
+ 2 si fanatique, Seals ou héros

S'il obtient **7 ou +**, le test est réussi (voir VV28).

- Un véhicule identifié par un marqueur vert (équipage sonné) ne peut ni tirer ni bouger ;
- un hélicoptère identifié par un marqueur vert (avaries) ne peut pas tirer et ne pourra bouger qu'en ligne droite sur 40 cm. (S'il sort de la table il ne pourra y revenir, l'équipage retourne à sa base).

En cas d'échec, l'élément conserve son marqueur. Si l'élément est un piéton, il doit passer un test de panique.

● **Test de panique :**

Le joueur jette **1d6** et applique immédiatement ce qui suit à l'élément victime de la panique :

1 = ***Couardise***, l'élément se rend si un élément ennemi révélé est à moins de 20 cm. Sinon il se met à plat ventre et attend le tour suivant sans tirer ni bouger ;

2 = ***Fuite***, l'élément se met à courir vers le bord de table ami le plus proche. Avancer l'élément de 16 cm en l'éloignant des positions ennemies les plus proches ;

3 = ***Acte irraisonné***, l'élément tir sur l'élément ennemi le plus proche (jeton ou figurine) et vide son chargeur. Effectuer le tir normalement ;

4 = ***Hurler des injures***, si l'élément possède des grenades, il jette une grenade sur l'élément ennemi le plus proche, sinon il ne fait que crier et devient localisé ;

5 = ***Folie furieuse***, l'élément met baïonnette au canon et charge l'élément ennemi localisé ou révélé le plus proche, Avancer l'élément de 16 cm par tour tant que le contact n'est pas établi avec sa cible ;

6 = ***Héroïsme***, l'élément n'aura plus a tester son moral jusqu'à la fin du jeu. S'il possède un marqueur jaune ou vert, il faut le retirer. Il peut utiliser une arme lourde à lui tout seul sans malus. (Tirer avec une mitrailleuse ou utiliser un mortier).

6.3a - Mouvements

En cours de jeu, un élément est caractérisé par son mode d'action ; il est soit :

– immobile ;
– rampant ;
– ou en déplacement

● **En déplacement :**

– un élément qui rampe peut avancer de 4 cm (interdit pour les soldats dotés de mitrailleuses)
– un élément de mitrailleuse ayant fait feu lors de sa phase de tir précédente peut avancer de 8 cm ;
– un élément peut avancer de 16 cm.

● **Mouvements possibles et coûts en PA :**

– gratuit pour déplacer un élément ou un détachement déjà en déplacement au tour précédant (marqueur mouvement), le marqueur est conservé ;

Gratuit pour laisser immobile un élément ou un détachement sans marqueur de mouvement ;

1 PA pour faire ramper un élément ou un détachement sans marqueur de mouvement .

2 PA pour faire ramper un élément ou un détachement en déplacement ; le marqueur de mouvement est donc retiré.

1 PA pour déplacer rapidement un élément ou un détachement sans marqueur de mouvement, l'élément reçoit alors un marqueur de mouvement.

1 PA pour immobiliser un élément ou un détachement en déplacement ; le marqueur de mouvement est retiré.

1 PA si l'élément ou le détachement tente de venir au contact d'un adversaire.

1 PA si l'élément ou le détachement quitte un véhicule ou un hélicoptère posé au sol .

2 PA si l'élément ou le détachement quitte un hélicoptère en vol stationnaire.

1 PA si l'élément ou le détachement quitte une zone définie comme couvert léger

2 PA s'il quitte un couvert dense.

● **Bonus dû aux officiers et sous-officiers**

– un sous officier révélé peut dépenser **1 PA** pour donner un bonus de mouvement de **+ 1d6 cm** à tous les soldats qui sont à moins de 10cm de lui ;

– un officier révélé peut dépenser **2 PA** pour donner un bonus de mouvement de **+ 2d6 cm** à tous les soldats à moins de 10 cm de lui ;

– ce bonus de mouvement inclus la figurine de l'officier/sous-officier lui-même. Il ne s'applique pas pour effectuer un mouvement en rampant.

6.3b - Utilisation des véhicules

Les véhicules terrestres et les hélicoptères possèdent **4 PA** chacun.

● **Mouvements :**

En cours de jeu, un véhicule est caractérisé par son mode d'action ; il est : soit en déplacement, soit immobile, soit au sol (hélicoptère), soit en vol stationnaire (hélicoptère).

● **En déplacement :**

- un véhicule blindé peut avancer de 24 cm ;
- un véhicule non blindé peut avancer de 32 cm ;
- un hélicoptère peut évoluer de 60 cm.

Mouvements possibles et coûts en PA :

1 – Véhicules terrestres

Gratuit pour déplacer un véhicule déjà en déplacement au tour précédant (marqueur mouvement), le marqueur est conservé.

Gratuit pour laisser immobile un véhicule sans marqueur de mouvement.

1 PA pour déplacer un véhicule sans marqueur de mouvement.

2 PA pour immobiliser un véhicule en déplacement ; le marqueur de mouvement est retiré.

1 PA si le véhicule tente de venir au contact d'un adversaire.

2 PA si le véhicule embarque des passagers.

1 PA si le véhicule quitte une zone définie comme couvert léger.

2 PA s'il quitte un couvert dense.

2 – Hélicoptères

Gratuit pour déplacer un hélicoptère déjà en déplacement au tour précédant (marqueur mouvement), le marqueur est conservé ;

Gratuit pour laisser immobile un hélicoptère sans marqueur de mouvement.

1 PA pour déplacer un hélicoptère en vol stationnaire.

2 PA pour faire décoller un hélicoptère (retirer 20 cm à sa vitesse).

1 PA pour changer d'altitude (de basse à haute ou le contraire).

1 PA pour immobiliser l'hélicoptère en vol stationnaire en altitude basse.

3 PA pour immobiliser l'hélicoptère en le posant au sol (doit être en altitude basse).

1 PA pour débarquer des passagers en vol stationnaire

1 PA pour débarquer des passagers au sol .

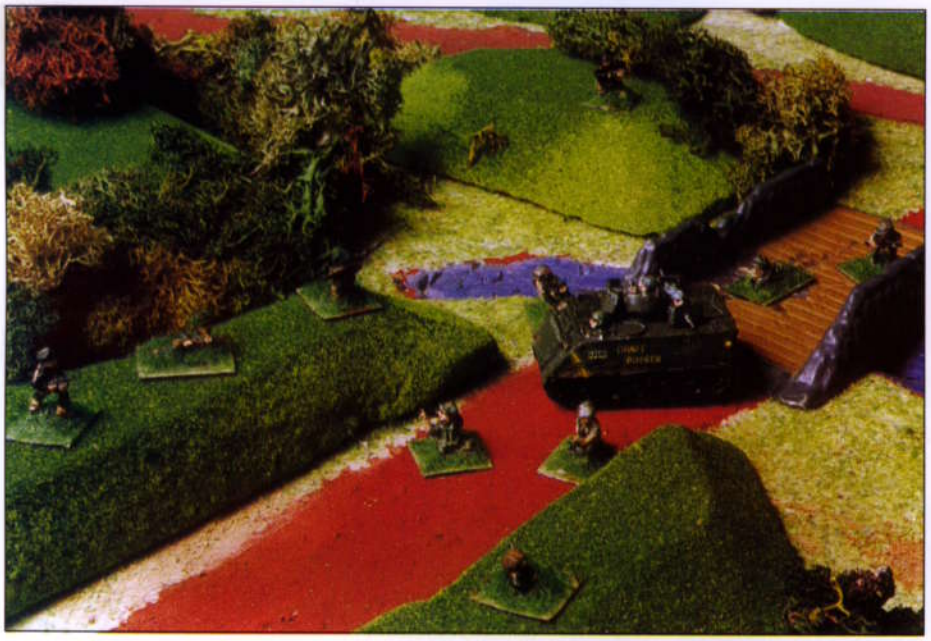
1 PA pour tourner de 45° a droite ou à gauche (avancer de 10 cm entre chaque virage si l'hélicoptère est en déplacement)

Note : Contrairement aux autres éléments, un hélicoptère peut s'immobiliser dans le même tour puis repartir s'il lui reste des PA disponibles.

Exemple :

Un hélicoptère transporte six soldats et est en déplacement à basse altitude en entrant sur la table :

1 PA pour le faire entrer sur la table de 40 cm
+ 1 PA pour le mettre en vol stationnaire



+ 1 PA pour débarquer ses passagers
+ 1 PA pour déplacer l'hélicoptère des 20 cm qui restent.

6.4 - Corps à Corps

Voir VV28 sauf pour les cas suivants :

● **Procédure :**

A mains nues : 1d6
Crosse* : 1d6 + 1 (1d6 si à couvert dense)
Poignard : 1d6 + 1
Pelle, machette : 2d6
Baïonnette : 2d6 (1d6 + 1 si à couvert dense)
Pistolet : 2d6**
PM : 2d6 + 1**
Grenades, cocktail molotov contre véhicule : 1d6+2
Blindé : 2d6+2
Non Blindé : 1d6
* : fusil, M16, AK47 dépourvus de baïonnette.
** : seules ces armes sont prises en comptes pour le corps à corps.

● **Modificateurs (cumulatifs) :**

Voir VV28
– 1d6 si l'adversaire n'a pas été localisé préalablement au contact.

7 - Localisation et Tir

7.1 - Localisation

Voir VV28.

Un véhicule ou un hélicoptère est toujours visible. Pas jet de dé pour les localiser.

Modificateurs de localisation :

Voir VV28

+ 1 si un hélicoptère effectue le jet de localisation en altitude basse.

– Un hélicoptère en altitude basse ne peut faire des repérages qu'à une distance de 60 cm maximum autour de l'hélicoptère ;

– un hélicoptère en haute altitude ne peut effectuer de repérage que sur des cibles a découvert et uniquement si le joueur obtient un 6 sur 1d6, a une distance maximum de 80 cm autour de l'hélicoptère.

Note : Le joueur US doit débuter ses tests de repérages par ses hélicoptères. Si un test réussi, du fait de la liaison radio qui relie les hélicoptères au groupe de combat au sol, tous les soldats qui se trouvent à moins de 5cm de l'opérateur radio du groupe connaissent la position de la cible repérée. Si le grenadier est à porté de tir de la cible, le joueur US peut effectuer un tir sur celle-ci même si elle n'est pas visible directement par le grenadier. (Tir indirect sur cible repérée).

– Un hélicoptère ne peut faire des repérages que sur un angle de 120° de part et d'autre du modèle d'hélicoptère ;

– un hélicoptère de combat ne peut repérer que dans un angle de 90° de part et d'autre du modèle d'hélicoptère.

7.2 - Tirs

Voir VV28.

Chaque soldat ne peut tenter qu'un seul tir ou lancé de grenade par tour de jeu. Un véhicule peut tirer plusieurs fois selon le type d'armement. Un hélicoptère de transport peut tirer deux fois (les deux mitrailleuses de côté). Un hélicoptère d'attaque peut tirer 3 fois (le minigun à l'avant et les 2 lances roquettes ou miniguns de côté).

● **Tir direct :**

Voir VV28.

Mitraillage :

(PM, M16, AK47, M60, RPD, Mitrailleuse lourde) = rayon de 10 cm autour de la cible.

(Minigun, Minute de folie) = rayon de 15 cm autour de la cible).

Lancé de grenade = rayon de 10 cm autour du point d'impact.

Modificateurs de tir (cumulatifs) :

+ 2 aux dés si tireur vétéran ;

+ 1 si tireur d'élite équipé d'une lunette de visée* ;

+ 1 si expérimenté ;

+ 1 minute de folie ;

+ 2 tir sur hélicoptère immobile au sol ou en vol ;

+ 1 tir sur M113 ou hélicoptère en vol ;

– 1 M60/RPD tirant avec un seul homme ;

– 1 tir à partir d'un véhicule en mouvement ou d'un hélicoptère en mouvement (armement externe) ;

– 2 si tir à partir d'un hélicoptère en mouvement (mitrailleuses latérales) ;

– 1 si tireur identifié par un marqueur de mouvement ;

– 2 si tir de fusil, lance-grenades M79, BAR identifié par un marqueur de mouvement

– 1 si tireur stoppé ou sonné (marqueur jaune) ;

– 1 si tireur inexpérimenté ;

– 1 si jet de grenade artisanale ;

– 1d6 si tir sur cible non prioritaire (sauf sniper) ou si jet de grenade sur cible non localisée.

7.3 - Minute de folie

Une tactique utilisée par l'armée américaine est la minute de folie (« mad minute » en v.o), cette dernière consiste à faire tirer toutes les armes du groupe de combat sur une zone précise du terrain en vue des soldats pendant 1 minute (1 tour). Ce tir est identique à un mitraillage mais il balaye une bande de terrain plus large. Le joueur américain doit faire tirer **au moins six soldats** sur une zone. Il indique un point de mire sur lequel est centré le tir de tous les soldats participants à la minute de folie, tous les éléments (localisés ou non) situées dans un rayon de 15 cm autour du point de mire sont susceptibles d'être atteints Les soldats qui participent au tir ne peuvent entreprendre **aucune** autre action durant le tour.

Le joueur américain ne peut effectuer qu'un seul type de ce tir pour toute la partie. C'est une sorte de joker.

TABLE DES EFFECTIFS

US	VC
1 = 12 soldats de l'ARVN	**1** = 12 soldats des NVA
2 = 12 soldats de l'USAC	**2** = 1d6 + 6 soldats des NVA
3 = 12 soldats de l'USMC	**3** = 1d6 + 5 soldats des NVA
4 = 1d6 + 6 soldats de l'USMC	**4** = 1d6 + 6 partisans VC
5 = 1d6 + 6 soldats de l'ARVN	**5** = 1d6 + 5 partisans VC
6 = 1d6 + 6 soldats des SEALS	**6** = 1d6 + 4 partisans VC

TABLE DE TIR

		Score pour toucher Distances maximales de tir (en cm)					
		2	**4**	**6**	**8**	**10**	**12 et +**
Fusil (M1, SKS)	2d6	10	30	60	90	120	+ de 120
FA (BAR, M16, AK47)	2d6 + 1	10	30	60	90	120	+ de 120
Mitrailleuse (M60, RPD, M63)	2d6 + 2	10	30	60	90	120	+ de 120
Mitrailleuse (12,7mm)	3d6	10	30	60	90	120	+ de 120
Minigun Roquette 19mm	3d6	10	30	60	90	120	+ de 120
Lance-grenades (M79, M203)	2d6	—	40	60	80	—	—
Lance roquette (M72, RPG7)	2d6	10	20	30	40	50	—
Pistolet	1d6	10	20	30	40	—	—
PM	2d6	10	20	30	40	50	—
Mine claymore	1d6	10	20	30	—	—	—
Piège artisanal	1d6	5	10	—	—	—	—

Note : si le joueur obtient 1 sur chaque dé (score non modifié), le tir est automatiquement raté.

TABLE DES DOMMAGES AUX HELICOPTERES

ARME UTILISEE	DETRUIT	MOTEUR	ROTOR	PILOTE	PASSAGER
Armes légères	1	2	3 – 4	5 – 6	–
Mitrailleuse RPD	1	2	3	4 – 5	6
Mitrailleuse lourde	1 – 2	3	4	5 – 6	–
Lance-roquettes RPG	1 – 3	4	5	6	–

● **Détruit** = l'hélicoptère explose, aucun survivant.

● **Moteur** = test de moral du pilote :
- **Réussi** = l'hélicoptère sort de table.
- **Raté** = l'hélicoptère s'écrase en ligne droite sur 1d6 x 10 cm.

● **Rotor** = test de moral du pilote :
- **Réussi** = le pilote pose l'hélicoptère au sol, il ne peut plus redécoller.
- **Raté** = l'hélicoptère s'écrase au sol dans une direction aléatoire (comme pour un lancer de grenade) sur 1d6 x 10 cm.

● **Pilote** = test de moral du pilote :
- **Réussi** = le pilote passe automatiquement en altitude haute.
- **Raté** = pilotes tués, l'hélicoptère s'écrase en ligne droite sur 1d6 x 10 cm.

● **Passagers** = test de moral des passagers :
- **Réussi** = rien à signaler.
- **Raté** = 1d6 passagers sont éliminés.

Notes : *Un hélicoptère qui s'écrase prend feu. Lancer 1d6 – 3, c'est le nombre de passagers/équipages qui sortent vivant du crash, tous les autres sont éliminés. Faire un tirage aléatoire pour déterminer qui survit en cas de pluralité de passagers.Là où l'hélicoptère s'écrase, point d'impact et explosion sur 15 cm autour. Tout élément localisé ou non dans le rayon d'action de l'explosion doit passer un test de sauvegarde.*

TABLE DES DOMMAGES AUX VEHICULES

ARME UTILISEE	DETRUIT	IMMOBILISE
Armes légères	–	1 – 6
Grenade explosive	–	1 – 6
Mitrailleuse RPD	–	1 – 6
Mitrailleuse lourde	1	2 – 6
Lance-roquettes RPG	1 – 4	5 – 6

Détruit = le véhicule est éliminé, lancer 1d6 – 3, c'est le nombre de survivants des membres d'équipage qui s'en sortent vivant.

Immobilisé = le véhicule ne peut plus avancer. Son équipage peut continuer à se servir des armes mais doit passer un test de moral. Si le véhicule est déjà immobilisé, il est détruit.

7.4 - Tir de sniper

Un tireur d'élite est une arme redoutable. Chacun de ses tirs, réussi ou non, oblige sa cible à passer un test de panique immédiat.

● **Mitrailleuses :**
La M60 et la RPD peuvent tirer en mouvement avec un seul homme.

7.5 - Angle de tir des véhicules

M113 = 45° à droite et à gauche à partir du front du véhicule.

M113 ACAV = 90° a droite et a gauche sur le devant du véhicule pour la tourelle Cal.50

M113 ACAV = 45° a droite et a gauche de chaque flanc du véhicule pour les M60

BELL UH-1 iroquois de transport = 45° à droite et à gauche de chaque flanc de l'hélicoptère.

BELL UH-1 d'attaque = 30° à droite et à gauche sur le front de l'hélicoptère.

7.6 - Grenades et Bombes (VV28)

Le joueur jette 2d6 modifiés comme pour un tir normal. S'il obtient :

2 (dés non modifiés) le lancé est raté.

4 ou moins, le point d'impact est placé à 1d6 + 4 cm du lanceur dans la direction désignée.

5, 6 : le point d'impact est placé à 1d6 + 4 cm à droite de la cible ;

7, 8 : le point d'impact est placé à 1d6 + 4 cm à gauche de la cible ;

9, 10 : le point d'impact est placé à 1d6 + 4cm derrière la cible ;

11, 12 : la grenade tombe aux pieds de la cible.

Tous les éléments situés dans un rayon de 10 cm autour du point d'impact sont susceptibles d'être atteints.

● **Réaction face à un tir de grenade à main** : Si une cible se trouve à moins de 2 cm du point d'impact d'une grenade à main, elle doit effectuer un test de réaction en lançant **1d6** :

1: la cible prend la grenade et la relance immédiatement vers l'ennemi (pas de jet de réaction en retour).

2 : la cible prend la grenade et la jette hors de portée.

3, 4: la cible se jette à plat ventre et subie l'explosion (Si la cible est un héros, et si d'autres soldats amis risquent d'être atteint par l'explosion, le héros se sacrifie en se jetant sur la grenade et meurt avec elle).

5, 6 : la cible panique est reste figé dans la position ou elle se trouve. (Si la cible est un héros, il agit comme **4, 5** ci dessus).

7.7 - Lance-grenades et Lance-roquettes

Voir VV28. Le joueur jette **2d6**. Sur un score non modifié de 2 (deux fois 1) le tir est perdu... Sinon, tous les éléments situés dans un rayon de 10 cm du point d'impact sont soumis à un jet de sauvegarde.

Un véhicule doit être touché de plein fouet par le projectile d'un lance-roquettes, sinon il ne subit aucun jet de sauvegarde s'il se trouve uniquement dans le rayon de 10 cm du point d'impact. Si le point d'impact est centré sur le véhicule, il doit subir un jet de sauvegarde.

7.8 - Utilisation des pièges vietcongs

Lors du déplacement du joueur américain, et une fois que tous les déplacements de celui-ci ont été effectués, son adversaire lance **1d6**. Sur un résultat de **6**, un soldat américain déclenche un piège posé par le joueur viêt-cong. Le soldat en question est tiré au sort par un tirage aléatoire du joueur viêt-cong et en fonction des zones pouvant contenir des pièges.

Le soldat qui actionne le piège doit effectuer immédiatement « un test de repérage de piège ». Si le piège est repéré, ce dernier est désamorcé par le soldat sans aucun effet, sinon, lancer **1d6** sur la liste des pièges, tout élément situé dans le rayon d'action du piège devra subir une attaque.

Nombre de pièges possédés par le joueur Viêt-cong au début du jeu

Le nombre de piège dont peut disposer le joueur Viêt-cong au début du jeu est de **1d6** au total, ce jet de dé est tenu secret du joueur américain. Chaque fois qu'un piège fonctionne ou est désamorcé, il faut en rayer un sur le total existant.

7.9 - Zones susceptibles d'abriter des pièges viêt-congs

Toutes les zones d'abri dense ou léger, rivière, maison, épave de véhicule.

Si un soldat se déplace dans une telle zone, il devra faire partie des soldats pouvant être choisi aléatoirement en cas de déclenchement d'un piège.

7.10 - Détection des pièges

Un soldat ne peut détecter un piège que s'il actionne ce dernier. Lancer **1d6**, modifier le résultat selon la table ci-après.

– Sur un résultat de **5 ou plus**, le piège est repéré et désamorcé. Ce test spécial n'est à effectuer que si le joueur vietnamien indique

LISTE DES PIEGES VIET-CONG

D6 : Type de piège actionné

1 : fausse alerte, le piège ne fonctionne pas !

2 : Grenade actionnée par fil tendu au sol. Explose sur 10 cm autour du soldat victime du piège ; jet de sauvegarde standard (10 ou +).

3 : chausses-trappe à pieux, jet de sauvegarde pour la victime 11 ou + ;

4 : balle actionnée par percuteur qui traverse le pied de la victime, jet de sauvegarde pour la victime 8 ou + ;

5 : chausse-trappes à clous qui s'enfonce dans le pied de la victime, jet de sauvegarde pour la victime 8 ou + ;

6 : corde avec nœud coulant qui entraîne la victime sur un mur d'épieux ou il s'empale. La victime meurt automatiquement.

LISTE DES ELEMENTS DE TERRAIN

Nombre sur le terrain	Type de terrain/couvert/déplacement (inf/véhic)
3 Maximum	bois/léger/1 PA/2 PA
4 Maxi	jungles/dense/2 PA/interdit
1 Maxi	villages/dense/2 PA/interdit
3 Maxi	marécages/léger/2 PA/interdit
2 Maxi	herbes à éléphants/dense/2 PA/2 PA
2 Maxi	colline douce, niveau 1 d'élévation1 PA/1 PA
1 Maxi	colline escarpée, niveau 2 d'él./2 PA/2 PA
2 Maxi	rizière/2 PA/interdit
1 Maxi	fleuve/2 PA par le pont/2 PA par le pont

Note : *un fleuve couvre deux zones Nord/sud ou 3 zones Est/ouest, mais il ne compte que pour 1 élément.*
S'il y a un fleuve, le joueur américain doit mettre obligatoirement une route traversant le fleuve par un pont.

au joueur américain que l'un de ses soldats en mouvement a actionné un piège ;

– si le soldat échoue, le piège se déclenche et il en subi les effets (Voir utilisation des pièges Viêt-cong).

Modificateur de détection :

Elément inexpérimenté effectuant une détection : **– 1**.

Elément expérimenté, Seals effectuant une détection : **+ 2**.

7.11 - Utilisation des mines claymores

Elles sont utilisées principalement par les forces spéciales américaines, les Seals et autres commandos US. Une fois mise en position, la mine a un cône d'orientation de 30° de part et d'autre de la mine. Le soldat qui possède le déclencheur de la mine doit se trouver à 10 cm au plus. La mine explose sur 30 cm dans son cône d'action, et toute cible située dans son cône doit être attaquée sur la table des tirs.

Les mines claymore peuvent être placées à n'importe quel moment dans le jeu, le joueur doit écrire quel élément à posé la mine. Celle-ci peut être déclenchée à n'importe quel moment durant la phase de mouvement du joueur adverse.

7.12 - Utilisation des fumigènes

Une grenade fumigène à main ou une grenade tirée par un lance-grenades M79 ou M203 n'inflige aucun dommage et s'utilise comme une grenade normale (point d'impact, déviation...), mais elle crée un nuage fumigène d'un rayon de 10 cm autour du point d'impact. L'écran fumigène dure deux tours et se déplace de 1d6 cm, chaque tour qui suit le tour initial, au gré du vent. Utiliser la table de déviation des tirs de grenades ci-dessus.

Quand on effectue un tir au travers d'un écran fumigène, on décale la distance réelle de tir de 2 colonnes sur la droite.

Exemple : *la colonne 10 devient la colonne 60, 30 devient 90, 60 devient 120, etc..*

7.13 - Utilisation des hélicoptères d'attaques

Les hélicoptères de combat UH-1 équipés de lance-roquettes et de miniguns.

Procédure de tir :

Le joueur indique un point de mire sur lequel est centré le tir de l'artillerie aéromobile puis tous les éléments localisés ou non et situés à moins de 12 cm autour du point d'impact subissent une attaque sur la table des tirs (une attaque par type d'armement). ***Exemple :*** *2 lance-roquettes et 1 minigun = 3 attaques.*

Par simplification, chaque hélicoptère d'attaque ne peut effectuer que 3 tirs pour toute la partie, après ils deviennent de simples hélicoptères de transport.

7.14 - Tirs sur les hélicoptères

Un soldat ne peut tirer sur un hélicoptère que si ce dernier se trouve à la distance requise !

Hélicoptère en altitude haute : portée de tir à 60 cm maximum sur la colonne 120 et +.

Hélicoptère en altitude basse : portée de tir à 100 cm maximum sur la colonne de tir normal.

Hélicoptère posé au sol : pas de limite à la portée du tir.

8 - SAUVEGARDE

(Idem VV28).

Le joueur jette **2d6** et doit obtenir :
7 ou + s'il subit un tir de fusil ou de pistolet ;
8 ou + pour un tir de M16, AK47 ou mitraillette ;
9 ou + pour un tir de M60 ou RPD ;
10 ou + s'il s'agit d'une explosion ou de lance-roquettes M72 ou RPG ou un tir de Cal.50 mm
11 ou plus s'il s'agit d'un tir de minigun ou de lance-roquettes de 19 mm.

Modificateurs :
+ 1 si abri léger ;
+ 2 si abri dense ;
+ 1 soldat américain équipé de gilet pare-balles (sauf pour les pièges viets) ;
+ 2 s'il s'agit d'un M113 ;
+ 3 hélicoptère en altitude haute ;
– 1 hélicoptère en vol stationnaire ;
– 2 hélicoptère posé au sol ;
– 1 si cible identifiée par un marqueur de mouvement ;
– 3 si véhicule immobilisé.

8.1 - Jet de sauvegarde pour véhicules et hélicoptères

Si le jet de sauvegarde échoue, le joueur vietnamien lance **1d6** sur la table des dommages aux véhicules selon le type de cible (hélicoptère ou véhicule) et il applique le résultat immédiatement.

– S'il réussit, marqueur de moral **jaune** pour véhicule terrestre ou aérien ;

– si le véhicule est déjà doté d'un marqueur jaune, mettre un marqueur **vert** (équipage sonné). Un véhicule terrestre ne peut ni tirer ni bouger. Un hélicoptère ne peut pas tirer, il passe automatiquement en altitude haute et ne peut se déplacer qu'en ligne droite de 40 cm (s'il sort de la table il ne pourra plus y revenir).

- Si le véhicule est déjà doté d'un marqueur **vert**, l'équipage d'un véhicule terrestre abandonne ce dernier et s'enfuit à pied (il est éliminé). Un hélicoptère rompt le combat et retourne à sa base pour cause d'avaries trop importantes (il est retiré du jeu).

BUDGET

Voir VV28
M16, AK47 : 6 points ;
Fusil d'assaut lance-grenades M203 : 20 points (SEALS uniquement) ;
PM M3, K50 : 5 points ;
BAR : 10 points ;
Mitrailleuse Stoner M63 : 18 points (SEALS uniquement) ;
Mitrailleuse M60, RPD : 20 points ;
Mitrailleuse 12,7mm : 30 points ;
Lance-grenades M79 : 14 points ;
Lance-roquettes M72, RPG : 25 points ;
Gilet Pare-balles : 3 points ;
Jumelles à infrarouge : 6 points ;
Mine Claymore : 25 points (Seals uniquement) **+ 1 par grenade fumigène** ;
Piège vietcong : 2 points.

● **GROUPE DE COMBAT DE L'ARVN**
Lieutenant : jumelles, pistolet, M16, baïonnette.
Radio : radio, fusil garand M1, baïonnette.
Sergent : pistolet, baïonnette, fusil Garand M1, 2 grenades.
7 Soldats: fusil garand M1, baïonnette, 1 grenade.
Caporal : Mitraillette M3, Baïonnette, 1 grenade.
Mitrailleur : BAR, baïonnette.

● **GROUPE DE COMBAT DE L'USAC ET DE L'USMC**
Lieutenant : jumelles, pistolet, M16, gilet pare-balles, 2 grenades.
Caporal : radio, M16, baïonnette, gilet pare-balles, 1 grenade fumigène, 2 grenades.
Grenadier : lance-grenades M79 + grenades explosives et fumigènes, baïonnette, gilet pare-balles.
Infirmier : M16, baïonnette, gilet pare-balles, trousse de soin.
5 Soldats : M16, baïonnette, gilet pare-balles, 1 grenade fumigène, 2 grenades.
Sergent : Pistolet, M16, baïonnette, gilet pare-balles, 1 grenade fumigène, 2 grenades
Mitrailleur : pistolet, mitrailleuse M60, baïonnette, gilet pare-balles, 1 grenade.
Pourvoyeur : M16 + bandoulières de M60, baïonnette, gilet pare-balles, 1 grenade fumigène, 1 grenade.

● **GROUPE DE COMBAT DES *SEALS***
Capitaine : Mitrailleuse stoner M23, pistolet + **silencieux***, jumelles infrarouge, baïonnette, 3 grenades
Radio : Radio, pistolet+silencieux, Mitraillette M3, baïonnette, 2 grenades, 2 grenades fumigènes
Spécialiste : mitraillette M3, pistolet + silencieux, baïonnette, 2 grenades, 1 mine Claymore.
Lieutenant : fusil M203 + grenades explosives et fumigènes, pistolet, baïonnette.
Sergent : M16, baïonnette, pistolet, 2 grenades, 2 grenades fumigènes.
Grenadier : lance-grenades M79 + grenades explosives et fumigènes, pistolet+silencieux, baïonnette
2 Spécialistes : mitraillette M3, baïonnette, pistolet, 2 grenades, 2 grenades fumigènes, 1 mine claymore.
2 Spécialistes : M16, baïonnette, pistolet, 2 grenades, 2 grenades fumigènes, 1 mine claymore.
Mitrailleur : stoner M23, baïonnette, pistolet, 2 grenades, 1 grenade fumigène.
Grenadier : lance-grenades M79 + grenades explosives et fumigènes, pistolet + silencieux, baïonnette.
** : le silencieux annule le + 1 de jet de localisation en cas de tir*

● **GROUPE DE COMBAT DU NORD-VIET-NAM, NVA**
Lieutenant : AK47, baïonnette, 2 grenades, jumelles, pistolet.
Radio : AK47, radio, 1 grenade, baïonnette.
Infirmier : AK47, trousse de soin, baïonnette.
Mitrailleur : Mitrailleuse RPD, pistolet, baïonnette.
Pourvoyeur : AK47, chargeurs de RPD, baïonnette, 1 grenade.
5 Soldats : AK47, baïonnette, 1 grenade.
Sergent : PM K50, pistolet, baïonnette.
Caporal : PM K50, 4 grenades, 2 grenades fumigènes, baïonnette.

● **GROUPE DE COMBAT VIET-CONG, VC**
Commissaire : PM K50, jumelles, pistolet.
4 Partisans : fusil SKS, baïonnette.
2 Partisans : AK47, machette, 1 grenade artisanale.
2 Partisans : fusil garand M1, Machette ;
Chef : M16, baïonnette, 1 grenade artisanale ;
Sous-chef : pistolet, 1 grenade artisanale, couteau.
1 Partisan : mitrailleuse RPD, couteau.

9 - Moral

Voir VV28

10 - Chefs

Les chefs et sous-chefs sont déterminés dès le début du jeu. Si un chef ou un sous-chef se fait éliminer, on remplace sa valeur de PA par un jet de dé. (Voir 6.1)

11 - Dissimulation

Voir VV28

12 - Utilisation des forces spéciales américaines

Si les joueurs jouent un scénario faisant intervenir des forces spéciales US, dans ce cas le rôle des joueurs est inversé. Le joueur vietnamien posera ses figurines avec des jetons sous leur socle pour indiquer qu'elles sont dévoilées mais non localisées sur la table, et le joueur américain placera ses jetons sur la table. Généralement les scénarios avec les forces spéciales US se déroulent la plupart du temps de nuit ! Dans de tels scénarios, les forces spéciales américaines auront un but bien défini qu'ils devront remplir pour gagner la partie.

13 - Mise en place du terrain pour la création des scénarios

Utiliser pour jouer une table de 120 cm sur 120 cm au minimum. Diviser cette dernière en six zones de 40 cm carrés chacune. Le joueur vietnamien place ensuite 1 élément de terrain par zone, selon la liste des éléments de terrain ci-après. Au total, il doit placer 6 éléments.

Puis il rajoute 2 éléments supplémentaires qu'il pose dans 2 zones différentes (maximum de 2 éléments par zone).

Chaque élément doit remplir 50 % d'une zone, ce qui fait que deux éléments rempliront la totalité de la zone choisie.

Une fois le terrain installé, le joueur américain peut rajouter, une route qui traversera le terrain soit du nord au sud, soit d'est en ouest.

S'il y a un village, il doit obligatoirement y avoir une route, et le joueur américain peut, s'il le désire, y rajouter une rivière à proximité.

Le joueur vietnamien doit dresser un plan exact du terrain pour placer ses troupes.

Le joueur américain lance 1d6 pour connaître le type de mission et de troupe qu'il va utiliser.

14 - Liste des véhicules

Véhicule blindé M113 :
1 conducteur + 1 mitrailleur + 10 passagers possibles.
Armement : 1 mitrailleuse M60 sur pivot.

● **Véhicule blindé M113 ACAV :**
1 conducteur + 3 membres d'équipage + 8 passagers possibles.
Armement : 1 mitrailleuse lourde cal 12.7 mm en tourelle + 2 mitrailleuses latérales M60 sur pivot.

● **Véhicule blindé M163 Vulcain (classe M113) :**
5 membres d'équipage.
Armement : 1 mitrailleuse minigun en tourelle avec 10 tirs possibles.

Hélicoptères de transport Bell UH-1 Iroquois :
2 pilotes + 2 mitrailleurs + 8 passagers possibles.
Armement : 2 mitrailleuses M60 latérales.

Hélicoptère d'attaque Bell UH-1 :
2 pilotes + 6 passagers possibles.
Armement : 2 lances roquettes de 19mm + 1 mitrailleuse minigun (3 attaques par arme).

Hélicoptère d'observation OH-6 :
2 pilotes + 2 passagers possibles.
Armement : 1 mitrailleuse minigun (3 tirs possibles), Détection en haute altitude : 1d6 + 1

SCENARIO SEARCH AND DESTROY

Objectif :
Le joueur US doit découvrir la cache d'arme du joueur VC et la détruire sans perdre plus de 4 soldats, ni éliminer plus de 2 paysans.
Notes : Le joueur US ne doit en aucun cas tirer volontairement sur les paysans du village sauf si un partisan effectue un tir a partir d'une maison, auquel cas, le joueur US peut tirer sur la maison d'où est parti le tir.
Le joueur VC doit éliminer au moins 5 soldats ou détruire le M113.

● **Placement :**
Chaque joueur tire aléatoirement l'unité dont il dispose (Si le joueur US obtient un groupe de SEAL'S, il doit refaire un tirage). Le joueur VC tire aussi aléatoirem,ent 1d6 pièges.

Le joueur US dispose de un M113 ACAV, de deux hélicoptères de transport Bell UH-1 et d'un hélicoptère de combat Bell UH-1.

Le joueur VC dispose de 3 pions objectifs, deux représentent des leurres et un représente la cache d'arme. Il dispose aussi de 9 pions paysans a mélanger à ses pions de combats. Ces pions sont à répartir entre les 3 maisons et les alentours du village pas à moins de 10 cm de celui-ci.

Le joueur US doit :
– décider par quelle route il fait entrer son M113. (3 entrées possibles.) ;
– par quels côtés il fait entrer ses hélicoptères. (Ils peuvent entrer par n'importe quel côté ;
– décider comment il réparti ses hommes dans les véhicules/hélicoptères. (l'hélicoptère de combat ne peut transporter personne pour ce scénario) ;
– décider à quel tour (1, 2 ou 3) il fait entrer ses hélicoptères. Le M113 entre au tour 1.

Une fois la décision US prise, le joueur VC doit :
– placer ses 3 pions objectifs n'importe ou sur la carte mais en laissant un espace d'au moins 60 cm entre chacun. (Un seul pion représente l'objectif réel).
– placer ensuite ses 33 pions représentant ses soldats et les leurres ainsi que les 9 paysans. (Chaque objectif doit entre protégé par au moins 3 pions, chaque maison doit contenir au moins deux pions).

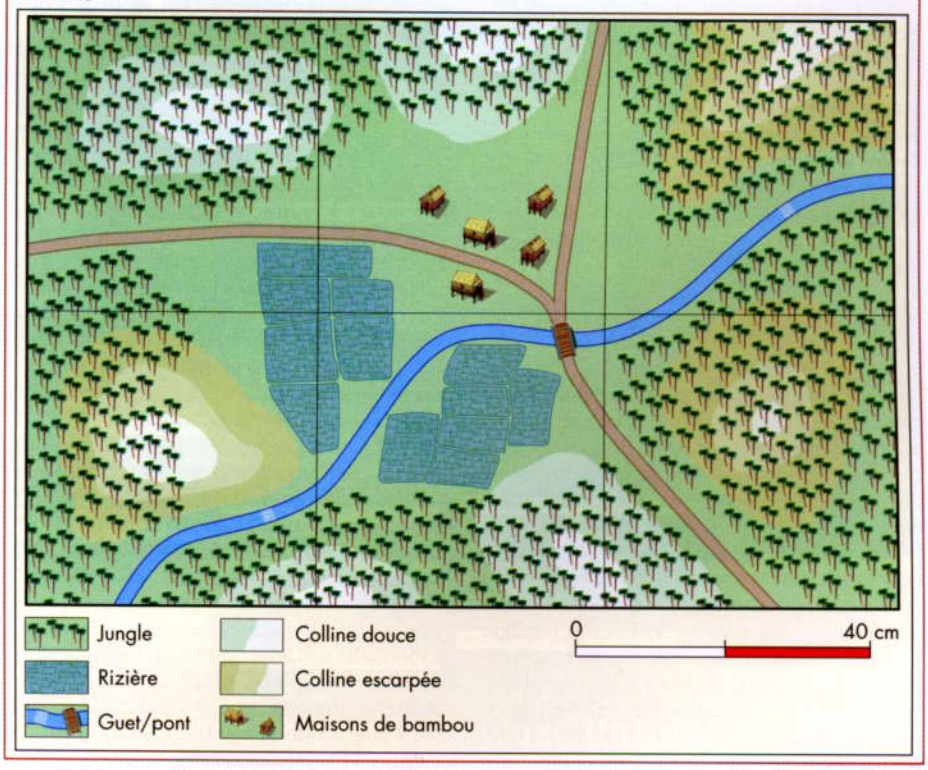
Le jeu peut alors débuter en tirant la première carte de la pile.

Détection et destruction de la cache d'arme :
Un pion objectif ne peut entre découvert que si le joueur US envoie un soldat directement sur le pion. Une fois sur le site, le joueur VC effectue un test de piège et si rien ne se passe, le pion est retourné. Si c'est un leurre, rien ne se passe. Si c'est le véritable objectif, il faut que le joueur US laisse un soldat durant 2 tours sur place pour faire sauter la cache d'arme.

Table des évènements suite à la découverte d'un leurre :
Lancer 1d6 et appliquer ce qui suit :
1 : le vent a fait bouger des arbres ou des buissons.
2 : des oiseaux s'envolent.
3 : un bœuf s'enfuit en faisant beaucoup de bruits.
4 : une paysanne sort en implorant.
5 : un enfant se met à hurler et a pleurer et s'enfuit en courant.
6 : un paysan sort les mains en l'air.
Dès qu'un soldat découvre un leurre, il doit passer un test de panique, si le pion est un paysan, rajouter + 3 au jet de dé. S'il obtient 1, 2, 5 ou 6 il ne réagit pas. S'il obtient un 3 ou un 4 il tire sur l'endroit où se trouvait le leurre.

Notes :
Les pions paysans sont traités comme des leurres mais ont pose une figurine de paysan a la place.
Un paysan se trouvant dans la même maison qu'un partisan est considéré comme un ennemi par le joueur US et ne compte pas comme paysan s'il vient à être éliminé.
Si l'unité qui repère un leurre est un hélicoptère, il n'y a pas de test de réaction de la part des pilotes d'hélicoptères.

Si le paysan n'est pas mort, alors le joueur viet jette 1d6 sur la Table de réaction des paysans :
1-3 : le paysan se jette au sol et implore la vie sauve.
4-5 : le paysan reste debout et fixe le soldat.
6 : le paysan est en fait un partisan armé d'une grenade qu'il lance sur le soldat US le plus proche avant de s'enfuir en courant.
Variante 1 : le joueur US ne dispose d'aucun hélicoptère.
Variante 2 : le joueur US ne dispose que de l'hélicoptère de combat.
Dans les deux cas, les soldats qui ne sont pas transportés dans le M113 entrent à pied au tour 1 par la même route que le M113.



UKRAINE '43

Tradition et modernité

Si l'année 1943 sur le front Est évoque la célèbre contre-offensive de von Manstein et le terrible affrontement de Koursk, objets de maintes simulations, l'offensive d'été soviétique est bien moins connue, et pourtant tout autant décisive pour le cours de la guerre. C'est une nouvelle lutte de titans que nous propose GMT avec un produit classique et bien réalisé.

Théophile MONNIER

De plus en plus rare aujourd'hui sont les éditeurs de jeu d'histoire encore vaillants et qui continuent à nous offrir des produits « comme au bon vieux temps ». Confronté comme les autres à de nombreuses difficultés économiques, GMT a semble-t-il retrouvé son équilibre grâce à la mise en place d'une démarche commerciale originale, dite « Projet 500 ». En effet, depuis deux ans, GMT ne lance plus la production d'un jeu qu'après avoir acquis au moins 500 commande fermes de la part de ses clients. Une approche aussi prudente révèle évidemment le réel écroulement du marché des jeux d'histoire traditionnels, surtout aux Etats-Unis, mais elle a au moins le mérite d'assurer l'équilibre financier de cet éditeur, ce qui est essentiel, et de nous permettre de bénéficier d'un véritable retour de flamme, avec pas moins de dix jeux parus cette année, tous de qualité.

L'équilibre idéal

Ukraine '43 se présente comme un excellent jeu de « milieu de gamme » : un thème Front de l'Est très classique même si la période traitée est relativement méconnue, une complexité modérée mais avec suffisamment de richesses pour satisfaire les experts, un format abordable mais digne d'un vrai jeu en boîte...

Dans le détail, *Ukraine '43* est un jeu à l'échelle opérationnelle – chaque pion représente une division (avec quelques variantes : division d'infanterie double pour les Soviétiques, bataillon de Tiger allemands), avec des tours représentant cinq jours, ce qui, on va le voir, explique qu'ils soient bien remplis. La période traitée est relativement originale, et d'un grand intérêt : il s'agit de la première offensive d'été soviétiqu qui suit juste après la terrible bataille de Koursk. Malgré l'ampleur des pertes subies, les Soviétiques lancent en effet dès le 3 août une vaste offensive destinée à libérer l'Ukraine du sud, avec pour objectif Kharkov dans un premier temps, puis Kiev. En quelques mots, les trois mois couverts par le jeu ont surtout vu une course au Dniepr, dernier grand obstacle naturelle avant la frontière, rythmée par de violentes offensives russes qui s'achèvent parfois en désastre, comme l'opération aéroportée de la tête de pont de Kanev et d'incessantes contre-offensives allemandes, menés de main de maître par Manstein, mais qui ne peuvent repousser l'inéluctable.

La période est surtout intéressante en ce sens qu'elle oppose deux armées très distinctes, avec chacune leurs qualités et leurs défauts et qui s'équilibrent pratiquement. D'un côté, une armée soviétique supérieure en hommes et en matériel, capable de mettre en place des offensives à grande échelles grâce à l'utilisation judicieuse de réserves stratégiques apparemment inépuisables, mais qui présente encore quelques tares des premières années de guerre : un commandement parfois inepte, un mépris des pertes qui voit parfois disparaître des corps entiers en de vaines attaques, un manque de maîtrise des problèmes logistique aggravés par la politique de terre brûlée pratiquée par les Allemands et une infériorité tactique manifeste. Tous ces défauts auront pratiquement disparu un an plus tard, mais pour l'heure, la Stavka commet encore de graves erreurs et la victoire n'est jamais certaine. En face, les Allemands sont dans une situation pratiquement opposée : leur armée domine encore tactiquement et au niveau opérationnelle son adversaire, mais elle se retrouve exsangue après Koursk, a perdu toute initiative stratégique, et dépend de plus en plus sur l'intervention des pompiers du front, les unités SS et quelques divisions blindées d'élite, dont l'intervention est toujours déterminante mais jamais suffisante pour changer le cours de la campagne.

Ukraine '43 rend bien cette situation avec de nombreuses règles « spécifiques ». Les Allemands bénéficient d'un avantage tactique mineure dans la plupart des combats, et ils disposent de plusieurs divisions très solides et mobiles pour boucher les trous. Les Soviétiques eux ont également quelques corps blindés « de choc » (sachant que les corps blindés des deux camps peuvent s'empiler de façon avantageuse, en plus de leur puissance intrinsèque) et des bonus d'artillerie pour la rupture. Enfin, les deux pions représentant les commandants en chef du front, en l'occurrence Zhoukov et Manstein, ont des capacités spéciales propres : le premier donner un bonus au combat avec des pertes aggravées pour le Soviétique, le second peut retirer des marqueurs de *Disruption* pour permettre aux unités de se déplacer normalement.

Des idées simples mais bien utilisées

Pour ce qui est du système de jeu proprement dit, *Ukraine '43* repose sur des principes classiques mais riches en subtilités. La phase de jeu est relativement complexe, avec une double phase de combat et une double phase de mouvement, le tout alterné. Le joueur actif commence ainsi par une première phase de mouvement, suivie d'une phase de combat, le joueur en défense peut alors effectuer des mouvements de réaction, limités à trois empilements, puis le joueur actif peut rebouger toutes ses unités mais seules les unités mécanisées peuvent se déplacer à leur plein potentiel et peuvent également effectuer, dans cette phase uniquement, une attaque mobile (dans le mouvement). Les unité d'infanterie

peuvent juste bouger d'un hex. Enfin, les unités actives peuvent réattaquer sous certaines conditions dans une nouvelle phase de combat, avant le tour du joueur adverse

Cette structure de tour est très conforme au tempo d'une offensive en règle : d'abord une attaque massive, puis l'exploitation, puis un dernier effort offensif.

A cela viennent s'ajouter diverses règles spécifiques plus ou moins innovantes. Tout d'abord, les combats ne sont pas résolus avec un seul jet de dés, mais avec un nombre variable de jets sur la table de combat selon l'importance du combat (la « magnitude »), et le nombre total de pas engagé. Cela garantit qu'une grosse attaque obtienne un résultat probant. A l'inverse, certains types de terrain (ville ou hex. fortifié) infligent automatiquement un pas de perte à l'attaquant sur un résultat de 1 à 4 au dé. Le ravitaillement est classique, avec l'astuce habituelle des têtes de chemins de fer au fur et à mesure de l'avancée des troupes. Petit plus aléatoire, les unité soviétiques peuvent se retrouver en panne d'essence sur un jet de dés si elle sont à plus de sept hex. de leur QG (même ravitaillés). Enfin, dernière spécificité, les zone de contrôle sont poreuses, elles peuvent être traversées moyennant une dépense supplémentaire de points de mouvement, sauf si les unités en défense sont « alignées », avec un hex. entre elles, dans ce cas, les ZdC deviennent rigides. Là encore, cela simule parfaitement une ligne de front, stable quand les unités sont bien en place, mais perméable dès la première percée. Une excellente idée.

Dans l'ensemble, les règles, regroupées sur un livret d'une trentaine de pages, sont plutôt denses et pourront difficilement être assimilées à la première lecture. Les aides de jeux sont heureusement multiples, résument bien les différentes étapes du jeu , et les règles elle-même sont irréprochables de clarté, on note un réelle volonté de bien expliquer les points litigieux et de lever les ambiguïtés. Bon, ce n'est quand même pas du Avalon Hill de la vieille école, avec règles couleurs et exemples multiples.

L'équilibre du jeu est excellent. Même si le Soviétique dispose de deux fois plus d'unités (et de quatre fois plus de points de remplacement), sa tâche est immense car il doit percer un front solide, avec de nombreux obstacles naturelles et villes fortifiées, et s'attendre à de lourdes pertes car le système de combat est sanglant. Là encore, les concepteurs ont trouvé une bonne idée avec une règle de mort subite variable. Chaque tour est indiqué un chiffre de points de victoire, qui évolue tout le long de la partie. Si l'un de joueurs atteint ce chiffre (modifié selon le camp), il gagne la partie ! Ce principe incite vraiment à prendre des risques, pour les deux joueurs, et cela oblige également le joueur allemand à tenir le terrain le plus longtemps possible (mais pas non plus à s'accrocher bêtement aux objectifs, qu'il peut lâcher progressivement), comme dans la réalité.

En conclusion, *Ukraine '43* est un produit parfaitement fini, que l'on peut ajouter à sa ludothèque sans hésiter, et jouable (ce qui reste rare pour les jeux sur le front de l'Est) même si les composants et les graphiques auraient mérité quelques investissement supplémentaires. ❐

Ukraine '43 : jeu en anglais édité par GMT, de complexité moyenne, comprenant un livret de règles, une grande carte et 280 pions.

Qualités : règles ingénieuses et pas trop complexes, de très bonnes idées et des parties très dynamiques. D'emblée, un classique « front de l'Est ».

Defauts : des graphisme plutôt quelconque, des notes historiques et des exemples de jeu un peu sommaires.

LUDINET le premier magasin de jeux sur Internet.

Ludinet

www.ludinet.fr

- wargames
- jeux de stratégie
- jeux d'histoire
- jeux de plateau

Vous pouvez commander
- En ligne : www.ludinet.fr
- Tél. / Fax 05.62.71.10.34
- Courrier : 2, les jardins de la Soulane 31450 Corronsac

Paiement en ligne, par CB ou par chèque.
Frais de Port : 30 F - Franco : 500 F.

Les prix les plus bas sur tous les jeux, n'hésitez pas, comparez !

Azure Wish Edition		Guadalcanal	286,00	For the People	446,00	Kharkov + Rostov	240,00	A war without mercy	359,00	Blitzkrieg	249,00
Europa Universalis	329,00	Mustangs	205,00	Risorgimiento 1859	556,00	Kursk	190,00	Home before the leaves fall	659,00	Simtac	
Rossya 1917	239,00	Panzerblitz	253,00	Ukraine 43	309,00	Little Big Horn	215,00	Operation spark	299,00	Rivoli 1797	299,00
Scandinavia	289,00	Richtofen's war	223,00	Galaxy, The Dark Ages	223,00	Moskva	190,00	Borodino 1941	239,00	Sagunto	349,00
Eckmühl	289,00	Panzerleader	246,00	Four Battles of Waterloo	394,00	Tilsit		Landships	259,00	Los Arapiles	349,00
Hispania	289,00	Third Reich	246,00	Brandywine creek	309,00	Chikcamauga 1863	239,00	Prelude to disaster	299,00	The Gamers	
La grande guerre 14-18	339,00	Starship Trooper	289,00	Triumph & Glory	465,00	Iena 1806	289,00	Edelweiss	299,00	Seven Pines	369,00
Australian Design Group		Paratrooper	199,00	Cataphract	531,00	Les 6 jours de gloire	199,00	Achtung spitfire	289,00	Burma	449,00
World in Flames Comp. CD-ROM	351,00	Partisan	169,00	Tigers in the mist	312,00	Vicksburg 1863	239,00	Over the Reich	289,00	Enemy at the Gates	479,00
Wif Final Edition luxe	1025,00	Empire in Arms	439,00	River of death : Chickamauga	674,00	Waterloo 1815	289,00	Speed of heat	339,00	Tunisia	329,00
Wif Final Edition classic	513,00	1830 - The game of Railroads	248,00	June 6	394,00	Columbia Games		Albuera	259,00	Sicily	669,00
Wif Final Edition luxe update	469,00	Flight Leader	234,00	Barbarossa : Army Group Center	556,00	Québec 1759	259,00	Corruna	309,00	This Terrible Sound	1 179,00
America in Flames kit	469,00	Tac Air	246,00	Invasion Sicily (Ziplock)	266,00	War of 1812	259,00	Talavera	339,00	This Hallowed Ground	829,00
Avalanche Press		Britannia	289,00	Saratoga 1777	257,00	Eastfront	419,00	Ligny	419,00	Malvern Hill	379,00
Red Steel : at Kishinev	296 ,00	Raid on Saint Nazaire	246,00	Austerlitz 1805	556,00	Westfront	419,00	Mont Saint-Jean	279,00	In their Quiet Fields II	269,00
Cannibal : Burma 1942	203,00	Thunder at Cassino	209,00	Caesar : The Civil Wars	385,00	Medfront	279,00	Wavre	219,00	Drive on Paris	449,00
Red Parachutes	369,00	Republic of Rome	427,00	Moments in History		Eurofront	259,00	La bataille de Lutzen	479,00	Gazala	399,00
Leyte 1944 : Mac Arthur's return	295,00	Empire of the Rising Sun	408,00	Valkye Luki Little Stalingrad	325,00	Mid-East Peace	299,00	The Emperor returns	239,00	Stalingrad Pocket II	279,00
Avalanche : Invasion of Italy	295,00	Princess Ryan's Star Marines	428,00	Clash of Titans	335,00	Boby Lee	339,00	Eagles turn east	379,00	Ardennes	299,00
Great War at sea : Vol. 1	369,00	Successors	429,00	All quiet on the western front	369	Sam Grant	339,00	Critical Hit		Aspern Essling	399,00
Great War at sea Vol. 2 : Northen Waters	581,00	Stratego Legends	277,00	Fields of glory	369,00	Victory	279,00	Hells Bridghead Kurak 1943	295,00	Austerlitz	289,00
Great War at sea Vol. 3 : Plan Orange	325,00	Diplomacy (new edition)	469,00	Lodz 1914 : First blitzkrieg	399,00	Games USA		Combat Stalingrad	555,00	Marengo	289,00
Great War at sea Vol. 4 : 1904-1905	325,00	Axis & Allies : Europe	469,00	Multi-Man Publishing		Eagles Friedland	269,00	Arnehm : The Third Bridge	239,00	ORIFLAM	
Great War at Sea : Sopsc	411,00	Games research Design		ASL Journal #2	312,00	Eagles Borodino	279,00	Carnage at casino	229,00	Ailes de la Gloire	275,50
Airlines	286,00	Fire in the east	572,00	A bridge too far	543,00	Operationel Studies Group		Ordeal before shuri	229,00	Stalingrad Opération Uranus	256,50
Panzer Grenadier	411,00	Second front	817,00	Blood reef : Tarawa	543,00	Napoleon at bay	329,00	Scotland the Brave II	209,00	Afrika	275,50
Reiner Knizia's Res Publica	239,00	War in the desert	664,00	Doomed batallon 2nd Ed.	543,00	1806	329,00	Udo Grebe Game Design		SPQR	370,50
Avalon Hill		March to vitory	784,00	Jeux Descartes		La guerre de l'empereur	329,00	Morsecode	249,00	Nach Franreich	370,50
Starship Troopers	251,00	War of resistance	776,00	Dien Bien Phu	120,00	Derniers jours de la grande armée	259,00	Triumph & Fall of the Desert Fox	119,00	Yom Kippour	276,50
Midway	248,00	The damned die hard	401,00	Solférino	120,00	Clash of Arms		Cold Days in Hell	369,00	Sagunto	370,50
		GMT		2°D.B. Normandie	130,00	Quatre Bras	289,000				
		Battle Line	179,00	Friedland	130,00	Army of the heartland	379,00				

Les dernières nouveautés en temps réel : www.ludinet.fr

TANKS ! 2

AFIN DE DIVERSIFIER la composition de vos groupes blindés, voici une sélection de chasseurs de chars et canons d'assaut employés durant la Seconde Guerre Mondiale, avec leurs caractéristiques pour *Tanks* (VaeVictis n°30).

Pierre Laporte

REGLES OPTIONNELLES

7. TIRS AVANT MOUVEMENT

(proposée par le club " La Compagnie du Roy ")

Cette règle valorise l'emploi des blindés rapides, en permettant le tir avant déplacement du véhicule. Dans le cas ou le marqueur de mouvement est ôté avant le tir, le véhicule ne peut bien évidemment pas bouger.

8. REGLES DE TOURNOI

(avec le concours de JP. Soucille, L. Savouyaud et H. Perez)

La composition des forces s'effectue comme indiqué en 3.1 (voir VaeVictis n°30, page 8). Les joueurs dressent une table de jeu de 1,20 m par 1,20 m, garnie d'éléments de décor selon inspiration du moment.

Une fois le terrain confectionné, un des joueurs est tiré au sort pour répartir à son gré 5 marqueurs d'objectifs (des jetons quelconques). Le joueur qui n'a pas placé les marqueurs déploie ensuite ses tanks le long du bord de table de son choix, puis son adversaire en fait de même sur le bord opposé.

La partie débute normalement, et doit durer une heure. On considère qu'un objectif est pris lorsqu'un véhicule passe simplement dessus, mais il peut bien évidemment être repris par l'adversaire !

A l'issue d'une heure de jeu, et après avoir retourné et joué les six cartes du dernier tour en cours, les joueurs déterminent le vainqueur en effectuant le décompte des points suivant :

- 50 points par objectif tenu ;
- autant de points que la valeur budgétaire pour chaque char adverse détruit* ;
- la moitié de la valeur budgétaire pour chaque char adverse déchenillé*.

* Tenir compte du surcoût pour les équipages vétérans.

TABLE DES CARACTERISTIQUES DES PRINCIPAUX CHASSEURS DE CHARS ET AUTOS BLINDEES

CHASSEURS DE CHARS	CM	BLINDAGE	CDT	TIR	PORTEE	COUT	DISPONIBILITE
ALLEMAGNE							
PzJg I	2	Léger	3	1d6	B	14	40
Marder	2	Léger	2	1d8	C	18	42
Nashorn	2	Léger	2	1d12	D	26	43
StuG III D	2	Moyen	2	1d8	B	16	41
StuG III F	2	Moyen	2	1d8	C	18	42
Hetzer	2	Moyen #	2	1d10	C	24	44
JagdPanther	2	Moyen #	2	1d12	C	26	44
Elefant	1	Lourd #	2	1d12	D	28	43
ITALIE							
L 47	2	Léger	3	1d6	B	14	41
M 40	2	Moyen	2	1d8	B	16	41
URSS							
SU 76	2	Léger	2	1d8	C	18	43
SU 85	3	Moyen	2	1d10	D	26	43
SU 100	3	Moyen #	1	1d12	D	28	45
SU 122	2	Moyen	1	1d12	B	20	43
ISU 122	1	Lourd #	1	1d12	C	24	44
SU 152	1	Lourd	1	1d10	C	22	43
GB/US							
M18 Hellcat	3	Léger	2	1d10*	C	24	44
M36 Jackson	2	Moyen	2	1d12*	D	28	44
Achilles	2	Moyen	2	1d10*	D	26	44
* : arme sur tourelle							
AUTOS BLINDEES							
SdKfz 231 (G)	3	Léger	3	1d4	A	12	40
SdKfz 234/2 Puma (G)	3	Léger #	3	1d6	C	18	44
AB 41 (I)	3	Léger	3	1d4	A	12	41
AMD 178 5 (Fr)	3	Léger	3	1d4	A	12	40
BA 10 (URSS)	3	Léger	2	1d4	B	12	40
Daimler Mk II (GB)	3	Léger	3	1d4	B	14	40
M 8 5 (US)	3	Léger	3	1d4	B	14	43

Note : pour le jeu, les autos blindées ont une vitesse par carte d'action de 5 cm en terrain clair, et de 20 cm sur route.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

SCENARIO ASL/VV 35

BAROUD D'HONNEUR ?

ECPA

PRES de la Macta, Algérie le 9 novembre 1942

Le plan de l'opération Torch, lancée le 8 novembre 1942, prévoit la prise de l'important port d'Oran, en Algérie. Le 1st Ranger Battalion, unité d'élite entraînée par les commandos anglais, doit neutraliser les batteries protégeant le port d'Arzew, au nord-est d'Oran, pour permettre le débarquement des unités de la 1st Infantry Division. Les Alliés espèrent que les défenseurs vont se contenter de quelques coups de feu symboliques. Mais, si les Rangers remplissent leur mission, la résistance rencontrée par les Américains dépasse partout le simple baroud d'honneur. Loin de déposer les armes, les troupes de Vichy se préparent même à contre-attaquer le lendemain. En effet, dès l'aube, le 2e régiment de tirailleurs algériens encercle une partie des G.I. du 16th Infantry Regiment dans le village de La Macta, à l'est d'Arzew. La E Company du 1st Ranger Battalion reçoit alors l'ordre de pousser vers l'est et La Macta depuis le village de Port-aux-Poules.

CONDITIONS DE VICTOIRE

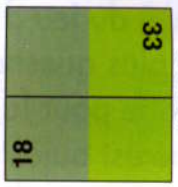
Le joueur américain gagne s'il marque plus de PV et choisit une des conditions de victoire (Voir SSR 6). Il perd dès qu'il a subi plus de 8 CVP.

PLACEMENT DES CARTES

BALANCE

⊙ Echanger une MMG française contre une HMG

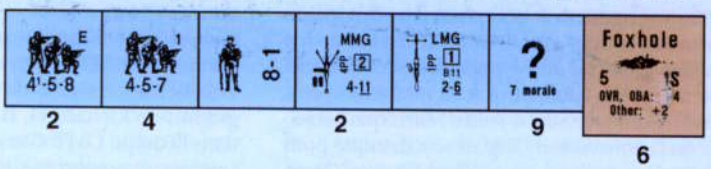
☆ Echanger une MMG française contre une LMG



Seules les rangées A-P sur 33 et R-GG sur 18 sont jouables

	☆	1	2	3	4	FIN
⊙ Les Français se placent en premier						
☆ Les Américains se déplacent en premier						

Fantassins du 1er bataillon du 2e régiment de Tirailleurs algériens (ELR 3) se placent **entre DD et T compris sur 18** {SAN 4} (voir SSR 2 et 4)



E Company, 1st Rangers Battalion (ELR 5) se place/entre comme indiqué : {SAN 2} (voir SSR 3 et 4)

se placent sur 33 dans les hex. supérieurs à 2

Entrent au tour 1 par le bord est **ou** ouest (un seul bord d'entrée peut être utilisé)

Véhicules de la Cannon Company, 16th Infantry Regiment se placent sur 33 dans les hex. supérieurs à 2 et/ou entrent au **tour 1** par le même bord que l'infanterie avec 10 PM déjà dépensés

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans Vent au début du scénario. Placer l'Overlay X9 en 18V5 et l'Overlay X7 en 18X8. La Maison 18R9 n'existe pas.
2. Les « ? » peuvent être placés sur des MMC/Dummy Stacks ayant un Avantage de Hauteur.
3. Les 667/347 sont des Commandos (H1.24) avec un Moral Souligné.
4. Pas de Quartier (A20.3) est interdit.
5. Les joueurs marquent des CVP normalement et le joueur américain choisit secrètement après le placement français une des Conditions de Victoire et la note sur un bout de papier :
   - Contrôler plus de Maisons sur 18 qui rapportent chacune 1VP.
   - Contrôler plus de Niveaux 2 qui rapportent chacun 2 VP.

Tous les Maisons/Niveaux 2 sur 18 sont Contrôlés par les Français au début du scénario.

Seuls les hex. de la Condition de Victoire choisie rapportent des VP à la fin du scénario.

EPILOGUE

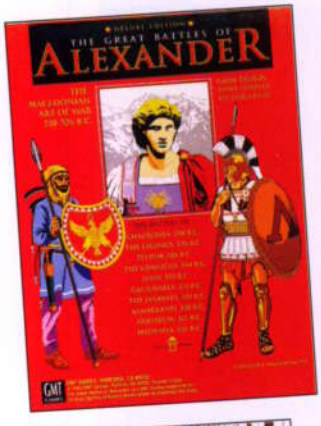
La compagnie, renforçée par deux canons automoteurs, essuie assez vite des coups de feu venant des crêtes au sud. Parvenue à environ deux kilomètres de La Macta, le tir s'intensifie avec l'appoint de mitrailleuses. Le lieutenant Schneider décide par conséquent d'attaquer. Il déploie une partie de sa compagnie pendant que sa deuxième section et ses blindés assaillent la position adverse depuis l'est. Les Français n'insistent pas et décrochent, laissant les Rangers poursuivre leur route vers La Macta où les défenseurs ont repoussé l'assaut après un premier moment de panique. Oran tombe le lendemain, 10 novembre, mettant un terme à ces stupides combats qui ont côuté la vie à environ 500 combattants des deux camps.

GMT GAMES
les dix premières années

IL Y A TROIS ANS à peine, GMT Games semblait KO debout. Touché, comme beaucoup d'autres éditeurs, par l'effondrement du marché du jeu d'histoire, il n'était plus question que de lutte pour la survie. La société est aujourd'hui parvenue à sortir la tête de l'eau, pour devenir un des plus grands éditeurs, grâce notamment aux effets bénéfiques de son programme P500 (500 commandes fermes avant fabrication des jeux). Revenons maintenant en arrière sur dix années très prolifiques !

Alexander ASHTON

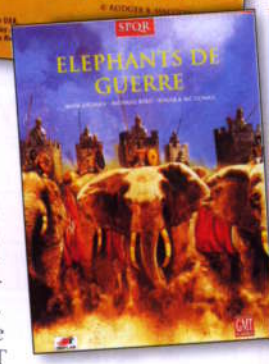
TRADUCTION FRANÇAISE ET JEU-CONCOURS DE FRÉDÉRIC BEY



C'est l'association Gene Billingsey/Rodger McGowan qui a fait de la société GMT Games ce qu'elle est aujourd'hui. En 1990, lorsque Gene essayait de lancer une nouvelle société d'édition de jeu d'histoire, étant lui-même concepteur, il savait exactement ce qu'il devait faire pour réussir. Il avait cependant besoin d'aide dans le domaine du graphisme. Prenant l'avis de Steve Peek (Yaquinto Games), qui devait s'occuper de la production des trois premiers jeux GMT, ce dernier lui conseilla de prendre contact avec Rodger McGowan.

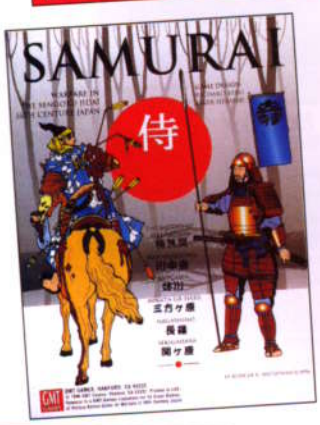
LES DÉBUTS PROMETTEURS DE BILLINGSEY ET MC GOWAN

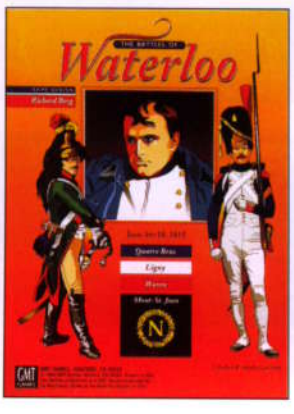
Gene l'appela d'Hanford (Californie) et fit les cinq heures de route nécessaires pour aller le rencontrer et lui présenter ses projets de publication, prévus pour la prochaine convention Origins. Rodger lui expliqua qu'il ne pouvait rien faire si la date fixée pour la sortie des jeux était incontournable. Il proposa à Gene d'oublier cet objectif, pour produire ensemble d'autres jeux, à une date ultérieure. Gene refusa et quitta Rodger déçu, mécontent et sans graphiste de rechange. Dès son arrivée à Hanford, il se ravisa et appela Rodger au téléphone. Il lui expliqua avoir réfléchi à leur discussion pendant le trajet retour et avoir décidé de travailler avec lui, en respectant les délais supplémentaires souhaités ! À ce moment précis, GMT Games venait de naître ! Bien que l'objectif de la convention Origins soit manqué pour les trois premiers titres (*Silver Bayonet, Operation Shoestring* et *Air Bridge to Victory*), il restait possible de les lancer sur le marché avant la fin de 1990. Ce fut fait, avec le slogan publicitaire suivant : « *Easy to play, tough to win, never the same* » (facile à jouer, dur à gagner, jamais pareil). *Fire & Movement* n°69 salua avec respect les premiers jeux de GMT Games : « *Silver Bayonnet* est un produit de classe, le livret de règle est d'une clarté modèle. On peut s'attendre à de grandes choses de GMT, qui a réussi son coup d'essai. Les jeux suivants devraient devenir rapidement des grands classiques ». Cette déclaration devait s'avérer prophétique puisque dans les dix années qui suivirent, GMT Games a publié des jeux de la plus grande qualité et a rassemblé autour de son nom une équipe de concepteurs de premier ordre. GMT Games a choisi Hanford, la ville de Gene en Californie, comme base logistique pour ses activités de production et d'expédition. Pour le reste, GMT Games fonctionne comme une « entreprise virtuelle », au sein de laquelle concepteurs, développeurs, artistes et testeurs de toute l'Amérique du Nord se rassemblent et travaillent sur internet. 1991 fut une bonne année pour GMT Games avec la parution de *Great Battles of Alexander* de Mark Herman, *Hornet Leader* de Dan Verssen, et *1863* de Richard Berg. L'intégration de Richard H. Berg et Mark Herman dans l'équipe GMT Games allait s'avérer décisive, quant au succès de la société, puisqu'ils vont concevoir ensemble 40 % des jeux GMT Games ou de leurs modules d'extension.

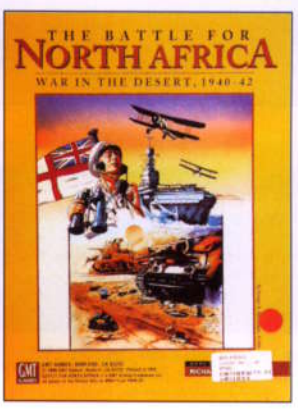


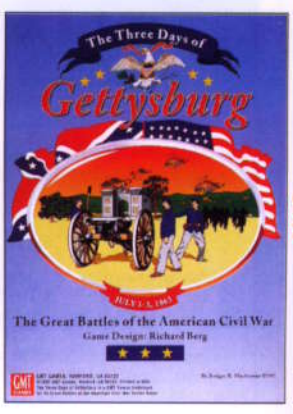
SPQR DÉCLENCHEUR DU SUCCES

1992 a vu le nombre de jeux publiés atteindre le chiffre de cinq, dont le désormais mythique SPQR, qui remporta tous les prix de l'année. Le jeu connu un tel succès qu'il fut vite épuisé, réimprimé et épuisé à nouveau... Rodger McGowan pris en charge, à cette occasion, l'ensemble de la direction artistique de GMT Games. Il « inventa », pour *SPQR*, un nouveau type de pion qui allait marquer l'histoire de GMT Games. Ecoutons-le expliquer sa « révolution » : « Comme les batailles de l'Antiquité, couvertes par la série, le sont à l'échelle tactique et mettent l'accent sur les formations d'infanterie, de cavalerie et même d'éléphants,









marchant à la rencontre les unes des autres, j'ai pensé que les pions devaient être figuratifs et non abstraits, presque comme des figurines. *SPQR* a été le premier jeu de la série pour lequel j'ai pu développer mes idées, destinées à transformer la conception des pions pour y faire apparaître de véritables soldats et cavaliers en action. Le succès de ce concept a conduit à la réimpression de Great Battles of Alexander dans version « de luxe », pour laquelle j'ai redessiné tous les pions, pour les adapter au standard *SPQR* ».

La série *Great Battles of History* est devenue par la suite, pour maintes raisons, le porte-étendard de GMT Games. L'équipe formée par Mark Herman et Richard Berg, renfort décisif à partir de *SPQR*, forte du succès commercial des deux premiers titres, a ensuite réalisé huit jeux en neuf années, accompagnés chacun d'un grand nombre de modules d'extension. De nombreux scénarios, officiels ou non, ont été publiés dans plusieurs magazines (ndlr : dont *VaeVictis*...) et la série a prouvé par la même son caractère incontournable. Elle connaît toujours un grand succès, au point que l'on parle aujourd'hui d'un jeu sur les croisades et d'un autre sur la guerre civile anglaise, tout comme de la remise à l'ordre du jour de la boîte tellement attendue, consacrée à Alésia et aux grands sièges de l'Antiquité. Passé inaperçu en 1992, au milieu de titres plus connu, *Artic Storm*, un jeu de David James allait pourtant s'avérer très novateur. Il retrace la guerre entre l'Union Soviétique et la Finlande et parvient à exploiter au mieux et de façon très originale cette confrontation du type « David contre Goliath ». Il est épuisé depuis longtemps et demeure d'après moi l'un des jeux GMT Games les plus difficiles à trouver (j'en cherche d'ailleurs toujours un exemplaire...).

En 1992, GMT Games lança son magazine maison, *C3i*, avec un premier numéro consacré à *SPQR*. L'objectif de ce magazine est de fournir aux joueurs des compléments durables aux jeux. Bien que de l'avis général, *C3i* soit reconnu, pour sa qualité graphique et son contenu, comme l'un des meilleurs magazines maisons du marché, on peut cependant constater qu'il a constamment échoué dans sa vocation à paraître quatre fois par an. En fait, en huit années d'existence, il ne compte toujours aujourd'hui que onze numéros publiés. Cette situation devait être corrigée, grâce à l'arrivée en 2000 de Stuart Tucker, ancien rédacteur en chef du défunt *General*. Sa nomination devait coïncider avec une nouvelle politique rédactionnelle (des pions en encart dans chaque numéro) et une réorganisation de l'équipe éditoriale. Mais, malgré cela, tout reste encore à prouver et les changements promis semblent encore se faire attendre !

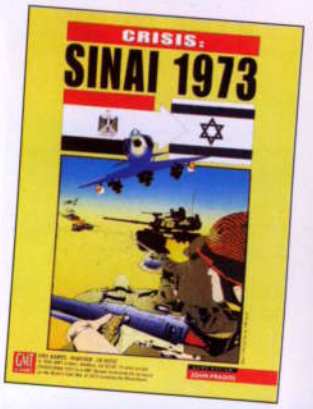
La loi des séries

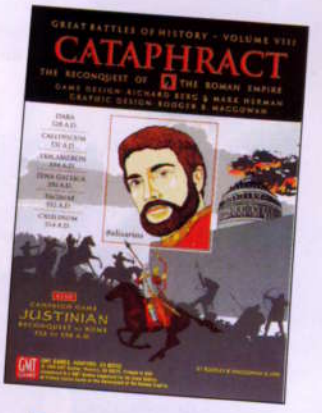
La série *Down in Flames* a vu le jour en 1993 avec la parution de *Rise of the Luftwaffe*. Le deuxième titre, *Eight Air Force* est sorti en 1995 et le troisième, *Zero*, consacré aux forces aériennes japonaises, est prévu pour cet automne. Le système s'est révélé être extrêmement populaire, grâce à sa simplicité et à son sujet. Il permet les duels aériens aussi bien que des campagnes plus larges, sur le front est comme sur celui de l'ouest. La rapidité de ses mécanismes, ainsi que la nécessité de prendre des décisions dans l'urgence, en font un jeu particulièrement excitant. Après *Caesar*, paru en 1994, 1995 fut une année clé, pour plusieurs raisons. Ce fut tout d'abord la sortie de *Great Battles of Alexander Deluxe*, avec de nouveaux pions et une règle révisée. Dans le prolongement, Richard Berg a développé pour GMT Games la dernière évolution de sa série *Great Battles of the American Civil War* avec *Three Days of Gettysburg*. Cette série fait désormais partie intégrante du catalogue GMT Games et contribue, à sa manière, à sa renommée.

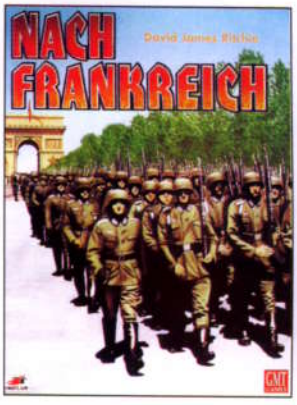
La même année a vu la parution de *Typhoon*, le premier titre de la très attendue *Eastern Front Series* de Vance Von Borries. Le projet, hautement ambitieux, est parvenu cette année à son quatrième titre, avec *Barbarossa Army Group North*. La *Eastern Front Series* devrait finalement rassembler huit jeux et plus de vingt cartes, pour rendre compte de la seconde guerre mondiale en Union Soviétique, de Leningrad à Stalingrad. Elle deviendra par la même une des simulations les plus fines à être publiée sur ce sujet. *Glory* et *Battle for North Africa* ont inauguré en 1996 la série de jeux simples conçue par Richard Berg et intitulée *Gameplayer*. Ce système a été adapté depuis pour les guerres napoléoniennes et est maintenant la base de la série *Jours de Gloire* de *VaeVictis*. Ce concept a été mené à son terme avec la sortie en 1999 de *June 6th* et en 2000 de *Triumph and Glory*, le frère américain de *Jours de Gloire*. *Samurai* a conclu l'année avec un certain brin d'exotisme. 1997 s'est avéré être l'année la plus difficile de l'histoire de GMT Games. L'effondrement généralisé des canaux classiques de distribution a touché de plein fouet l'éditeur d'Hanford, comme la plupart des autres. L'expédient trouvé pour assurer la survie de la compagnie a d'abord été de brader les stocks de jeux invendus, à des prix défiant toute concurrence. Cette mesure a conduit beaucoup de joueurs, ayant payé le prix fort, quelques mois auparavant a sévèrement critiquer Gene et GMT Games. Néanmoins, l'argent recueilli a permis à GMT Games de souffler un peu et de mettre au point le programme P500. 1997 ne vit la sortie que d'un seul jeu, *Barbarossa : Army Group South*.

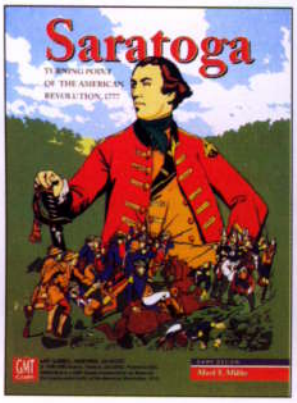
P500, la bonne idée

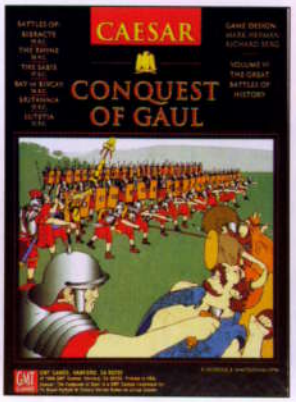
P500 a permis à GMT Games d'obtenir les fonds, pour produire des jeux, sans risque financier, et s'est avéré la clé du redressement de la marque. Le système a indirectement donné la parole aux joueurs, qui par leurs pré-commandes finissent par décider de la politique de développement de GMT Games. En obtenant les commandes minimales de 500 personnes, payant les jeux à un prix réduit, avant de les fabriquer, GMT Games s'est donné les moyens de poursuivre son expansion et de publier de nou-

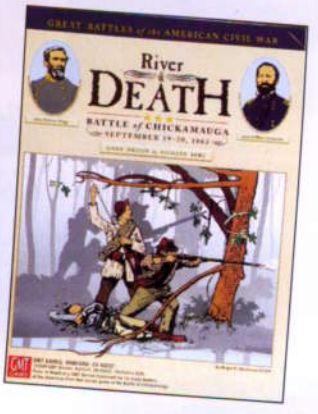


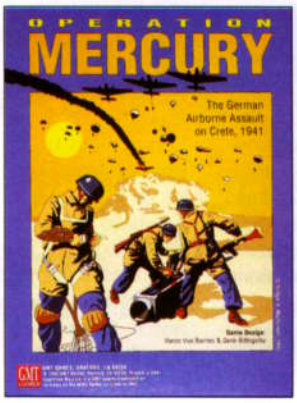


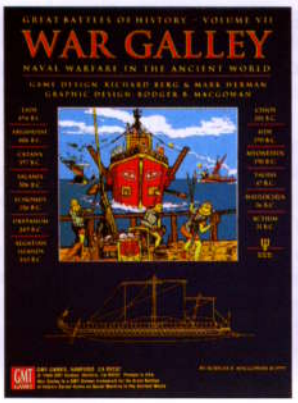


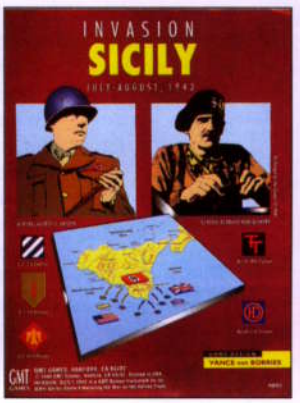


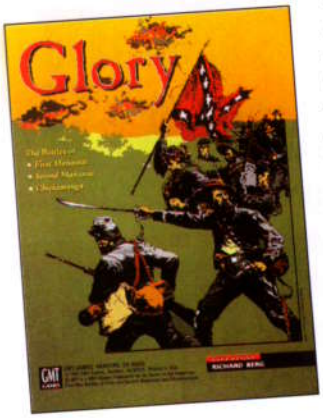












veau titres, en phase avec les demandes du public. GMT Games est revenu vraiment dans la course en 1998, avec la sortie de quatre nouveaux jeux. Trois facteurs sont venus par ailleurs confirmer le retournement de tendance et préluder ainsi les succès de 1999 :

1. Gene a repris la direction de GMT Games à plein temps, après une période où il n'y travaillait plus qu'à mi-temps. La petite histoire veut que ce soit sur les conseils de son grand-père qu'il est revenu se consacrer corps et âme à la société qu'il avait fondé, prouvant ainsi qu'il était le seul à pouvoir insuffler l'énergie nécessaire à son redressement définitif ;

2. le retour de Gene a coïncidé avec celui de Rodger, qui a eu le bonheur de guérir d'une très grave maladie ;

3. le programme P500 a commencé à tourner à plein régime et ainsi à drainer les fonds nécessaires pour publier de nouveaux jeux et effacer les problèmes financiers passés de la société.

L'année suivante, 1999, fut sans doute la meilleure depuis très longtemps, avec la parution de six jeux. *War Galley* fut un succès rapide et inattendu, tout comme *Path of Glory* de Ted Raicer, et les deux titres ont été épuisés dans des délais records. 2000 fera sans doute encore mieux (*Cataphract*, *Austerlitz*, *Risorgimento*...), avec un total de huit jeux déjà mis sur le marché au 1er septembre !

Le futur semble maintenant assez rose pour GMT Games, dans un environnement pourtant peu porteur. GMT Games vient de conclure une alliance stratégique avec QED Games et devrait publier prochainement quatre jeux sous le label GMT/QED. Hasbro a récemment accepté de rétrocéder ses droits sur le grand succès de Mark Herman, *For The People*, que GMT Games va rééditer cette année. Il y a aujourd'hui quatorze nouveaux jeux sur la liste P500 et environs sept autres plus ou moins prêts à y entrer. Enfin, GMT est en passe de s'attaquer au marché des jeux grand public, en éditant bientôt des jeux de plateau familiaux et des jeux de gestion de compagnies ferroviaires (ndlr : les jeux ferroviaires ne sont populaires qu'aux Etats-Unis, ne vous inquiétez pas...).

La stratégie de Gene Billingsey et le talent de Rodger McGowan sont parvenus, qui l'aurait cru il y a dix ans, à faire de GMT Games un des plus puissants éditeurs de jeux d'histoire, dont la qualité des produits n'est plus à prouver. ❐

JEU-CONCOURS

Pour fêter son dixième anniversaire GMT offre de somptueux cadeaux aux lecteurs de *VaeVictis* qui remporteront ce jeu-concours. Pour gagner, il suffit de trouver la bonne réponse aux dix questions suivantes. Les vainqueurs seront départagés par la question subsidiaire, puis par l'ordre d'arrivée de leurs réponses.

1er prix : 6 Jeux ! Les 3 premiers jeux de GMT Games, (*Silver Bayonet*, *Operation Shoestring* et *Air Bridge to Victory*, parus en 1990), plus les trois premiers jeux parus en 2000 (*Brandywine*, *Triumph and Glory*, et *Austerlitz*).
2e au 5e prix : *Triumph and Glory*
6e au 10e prix : Un lithographie d'un dessin de Rodger McGowan

QUESTIONS :

1/ Dans quel scénario *SPQR* y a-t-il une règle spéciale, simulant l'effet de cochons arrosés d'huile et enflammés, pour affoler l'ennemi ?
[a] : *Beneventum*
[b] : *Bagradas*
[c] : *Zama*

2/ Que signifie l'abréviation CAV. sur les pions de *Operation Mercury* ?
[a] : *Northumberland Hussars*
[b] : *New Zeland cavalry*
[c] : *Greek cavalry*

3/ Quel jeu de la série *Great Battles of History* comporte le moins de scénarios ?
[a] : *Samurai*
[b] : *Lion of the North*
[c] : *Conquest of Gaul*

4/ Quel jeu *GMT games* a fait l'objet de deux versions, avec deux cartes de dessinateurs différents ?
[a] : *River of Death*
[b] : *The Battles of Waterloo*
[c] : *The Three Days of Gettysburg*

5/ Quelle est la signification de *C3i*, le magazine maison de GMT games ?
[a] : *California's 3 Investors*
[b] : *Command, Communication, Control and Intelligence*
[c] : *Charles, Claudio, Christian and Ian*

6/ Quel fut le premier jeu de la série Gameplayer ?
[a] : *Glory !*
[b] : *Battle for North Africa*
[c] : *June 6th*

7/ De quelle série Mike Miklos est le créateur ?
[a] : *Great battles of the American Civil War*
[b] : *Great Battles of the Napoleonic Wars*
[c] : *Great Battles of the American Revolution*

8/ Quel est le second nom du daïmyo Asaï, qui est un des héros de *Samourai* ; ?
[a] : *Uesugi*
[b] : *Akechi*
[c] : *Nagamasa*

9/ Quelle bataille est proposée dans deux jeux différents de GMT parus en 2000 ?
[a] : *Austerlitz*
[b] : *Solferino*
[c] : *Gettysburg*

10/ Combien de pions de jeux de la série *GBoH* (boîtes, modules et extensions *C3i* inclus) représentent une femme ?
[a] : *1*
[b] : *2*
[c] : *3*

Question subsidiaire : *Combien de pions destinés à des scénarios de jeux GMT Games ont été publiés dans VaeVictis ?*

Les résultats seront publiés dans VaeVictis N°36. Pour participer, renvoyer votre réponse, exclusivement par courrier postal à : Histoire & Collections, VaeVictis/10 ans GMT, 5 avenue de la République 75541 PARIS CEDEX 11

LES STRATEGIES DES GENERAUX

LE CONFLIT FRATRICIDE qui ravagea les Etats-Unis entre 1861 et 1865 a été très mal préparé par ses protagonistes. La guerre de Sécession a précipité à la tête d'armées considérables des hommes qui n'étaient pas formés pour cette tâche. En dehors de la faible expérience acquise, par certains, au cours de la guerre contre le Mexique (1846-49), les généraux de l'Union et de la Confédération sont le plus souvent des novices, qui, comme leurs soldats, vont forger leur expérience sur le terrain.

Frédéric BEY

On a souvent prétendu, notamment en Europe, que la Guerre de Sécession n'avait apporté aucune leçon exploitable en terme de pensée stratégique et d'art de la guerre. Cette affirmation semble, à l'examen, dénuée de tout fondement. Bien que marqué par une connotation politique au moins aussi importante que son contexte purement militaire, le plus grand conflit mené sur le continent américain est un modèle d'adaptation rapide de théories erronées aux réalités d'un contexte totalement nouveau.

LES CONCEPTIONS DÉPASSÉES DES GÉNÉRAUX DE 1861

La culture militaire des Etats-Unis est très faible en ce milieu du XIX[e] siècle. Les soldats et les officiers américains n'ont connu jusqu'alors, en dehors des guerres indiennes, que trois guerres d'ampleurs diverses. La guerre d'Indépendance, fondatrice des Etats-Unis, a permis de tirer des enseignements stratégiques importants, relatifs notamment aux particularités du terrain encore « sauvage » des treize colonies insurgées. Washington a appliqué une tactique simple et efficace, qui a consisté à refuser les batailles rangées trop dangereuses pour ses faibles forces, pour ne tenter sa chance que contre de faibles avant postes adverses ou lors de circonstances particulièrement favorables (Yorktown). La valeur de solides positions défensives y a été maintes fois prouvée (Saratoga, Cowpens...). La guerre de 1812, contre l'Angleterre, a été d'une plus faible ampleur et a conduit sensiblement aux mêmes enseignements. La plus importante bataille du conflit, à la Nouvelle-Orléans en 1815, démontrant encore la supériorité de positions retranchées préétablies... C'est cependant la guerre contre le Mexique (1846-1849) qui, par son caractère récent, influence le plus les acteurs de la Guerre de Sécession. La plupart des officiers d'active, qui vont s'enrôler dans l'une ou l'autre des armées de la guerre de Sécession sont, pour la plupart, des vétérans de cette guerre du Mexique aux leçons trompeuses. En effet, livrée contre un adversaire d'une faiblesse notoire, à une époque où le fusil à canon lisse est la seule arme de l'infanterie, elle tend à conforter la croyance que de belles et héroïques charges, suivies de poursuites vigoureuses, peuvent tout emporter. La « promenade militaire » de l'armée des Etats-Unis jusqu'à Mexico en 1847, a en fait convaincu ses acteurs des vertus de l'offensive, en rangs serrés, face à la piètre efficacité du feu défensif d'infanterie.

D'un point de vue plus théorique, l'enseignement de West-Point, par où passent la totalité des officiers américains, laisse aussi à désirer. L'armée d'active n'est composée, en 1861, que de 16 000 hommes, pour la plupart dispersés dans les 79 postes frontières de l'Ouest du Mississipi, pour faire face à la « menace indienne ». Il n'est de ce fait, et naturellement, jamais question d'enseigner la manière de conduire 10 000 hommes au combat, puisque personne n'aura jamais à le faire, en pratique... Néanmoins, Clausewitz parfois et Jomini plus souvent, sont étudiés par les élèves officiers de West-Point. C'est notamment grâce à l'ouvrage de Henry W. Halleck, « *Elements of Military Art and Science* », que les théories de l'ancien

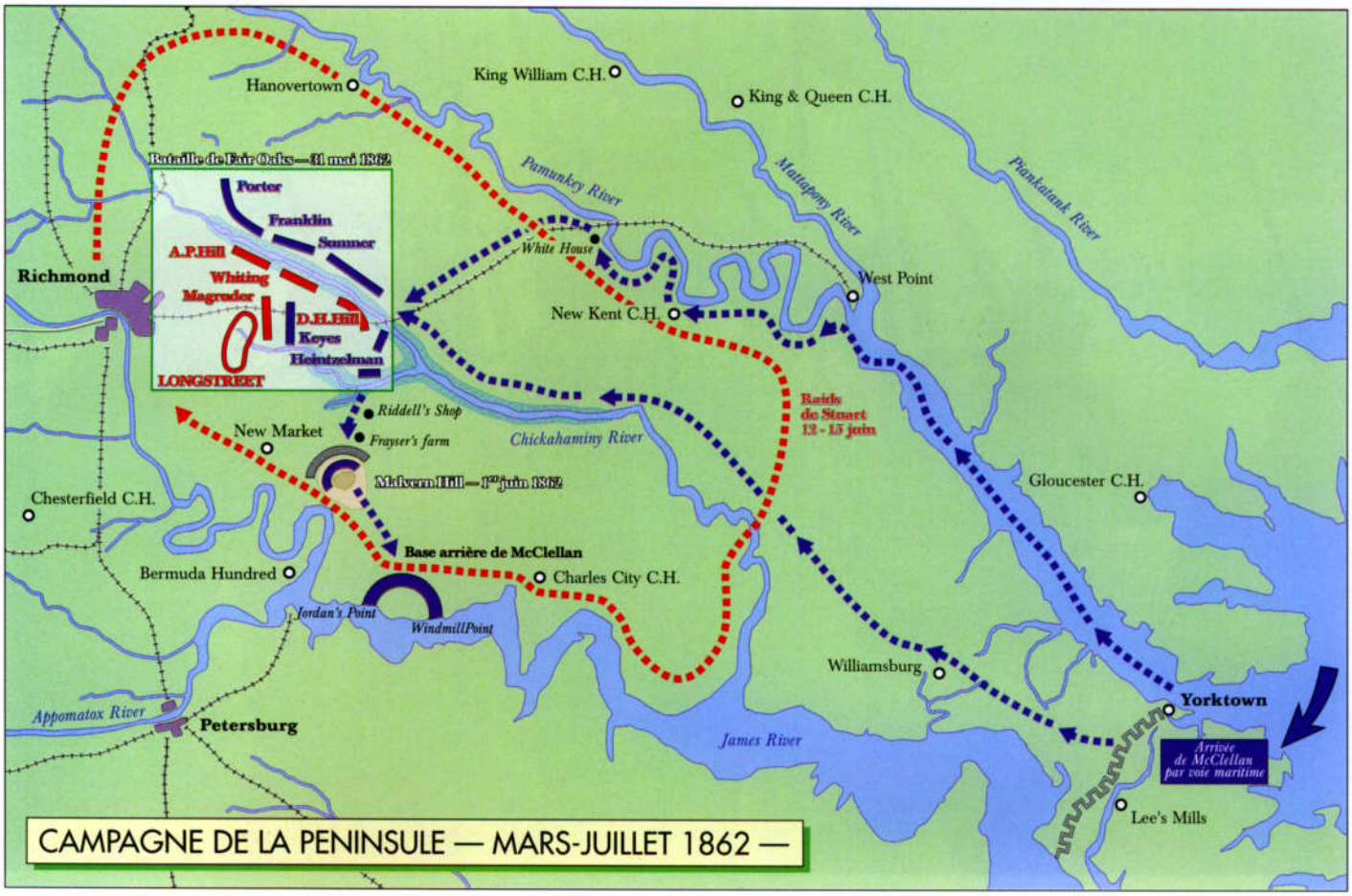
DE LA GUERRE DE SECESSION

chef d'état major du Maréchal Ney sont enseignées aux futurs officiers américains. La piètre prestation d'Halleck, à la tête de l'armée Nordiste chargée de prendre Corinth (Missouri), montrera d'ailleurs les années lumières qui séparent théorie et pratique... À travers ces lectures commentées, Napoléon apparaît toujours comme le modèle du stratège, à la fois romantique et pragmatique. On ne s'y trompe pas en voyant un grand nombre de généraux nordistes ou sudistes poser, devant le photographe, la main sur l'abdomen, dans la posture légendaire de l'empereur des Français. Rêvant des exploits de Bonaparte, confortés par les succès de la guerre contre le Mexique, les officiers américains croient, dans leur ensemble, à une guerre rapide, qui se gagnera en quelques semaines et quelques batailles seulement. Personne n'a encore perçu la révolution sous jacente à la généralisation du fusil à canon rayé, dont la portée efficace est trois à quatre fois supérieure à celle des modèles précédents. Les Enfield anglais ou les Springfield américains, qui vont équiper toutes les brigades sudistes comme celles de l'Union dès les premiers mois du conflit, n'ont encore jamais été employés à grande échelle. La leçon du terrain viendra de la puissance de feu de ce matériel moderne. Contre toute attente, nous le verrons plus loin, la Guerre de Sécession se gagnera grâce à des tranchées et à la concentration du feu défensif de fusils à canon rayé. Le « romantisme » de l'été 1861, et les illusions qui l'accompagnent, comme plus tard celui d'août 1914, ne sera que de courte durée...

DES CHEFS IMPROVISÉS À L'OUVERTURE DES HOSTILITÉS

Dès que la prise du fort Sumter, par les Confédérés, décide du déclenchement du conflit, environ un tiers des officiers de l'armée fédérale présentent leur démission pour rejoindre l'armée sudiste, avant tout par fidélité à leurs états d'origine. Il faut noter par ailleurs, qu'à cette époque, sept des huit écoles militaires des Etats-Unis se situent dans des états du Sud, et que de ce fait, la Confédération peut compter sur un corps d'officiers plus solide que son adversaire. Jefferson Davis, le président de la Confédération, nomme immédiatement cinq généraux d'armée (le plus haut grade possible) choisis parmi les plus expérimentés des officiers supérieurs, tous vétérans de la guerre du Mexique, qui jurent fidélité au Sud. Une hiérarchie précise est établie parmi ces cinq hommes. Samuel Cooper, chef d'état-major du Président est le n°1, il précède Albert Sydney Johnston puis Robert E. Lee. Joseph E. Johnston est le quatrième et enfin Pierre G.T. Beauregard en cinquième. Cooper est exclusivement un homme de cabinet. J. Johnston et Beauregard vont assumer les premiers le commandement des armées et remporter conjointement la première bataille de la guerre à Manassas (Bull Run). En effet, A. Johnston doit au préalable revenir de Californie, où il était en poste, et Lee se voit confier le front secondaire, mais politiquement capital, de la Virginie-Occidentale. J. Jonhston, vexé de n'être que le quatrième général de la Confédération, malgré la victoire de Bull Run, entre vite dans un conflit latent avec Jefferson Davis, même s'il conserve le commandement en Virginie. Beauregard devient, quant à lui, le second de A. Johnston sur le front de l'ouest. Deux coups du destin vont conduire le Sud vers une organisation nouvelle, qui prévaudra jusqu'à la fin de la guerre. A. Johnston, tué à Shiloh en avril 1862, disparaît de la scène sans avoir rien prouvé, mais sans avoir démérité non plus. J. Jonhston, gravement blessé à Seven Pines (Fair Oaks, pour les Nordistes) cède sa place à Lee au soir du 31 mai 1862. Lee, pourtant malheureux en Virginie Occidentale, qu'il a dû évacuer presque honteusement, a la pleine confiance de Jefferson Davis. Ce soutien inconditionnel, Lee

George B. McClellan, diplômé de l'académie militaire des Etats-Unis. *Centre culturel américain, Paris.*



va savoir le cultiver pour obtenir carte blanche, d'un point de vue militaire, jusqu'à l'issue du conflit. À l'ouest, Beauregard, puis Braxton Bragg et J. Johnston, au fil des indisponibilités pour blessures de chacun, vont se partager le commandement des armées confédérées. Mais, de façon manifeste, c'est Robert E. Lee, qui va incarner les valeurs militaires du Sud. Ses choix stratégiques et tactiques, à la tête de la désormais célèbre armée de Virginie du Nord, vont être considérés comme ce qui s'est fait de meilleur au cours de la guerre. Nous verrons qu'il convient pourtant de tempérer ce jugement à l'emporte-pièce. Du côté de l'Union, c'est le lieutenant général Winfield Scott, vétéran des deux dernières guerres (1812 et Mexique...), qui demeure à la tête de l'armée fédérale. Né en 1786, c'est une légende vivante, mais aussi un habile penseur qui met en avant, dès le début du conflit, le développement du plan dit « Anaconda ». Ce plan consiste à étouffer le Sud par un blocus maritime à l'Est et fluvial à l'ouest, le long des grands fleuves. Mais Lincoln et l'opinion ne peuvent se résoudre à ce seul plan de longue haleine. Les troupes, à peine sur le pied de guerre, sont lancées à l'attaque, sous le commandement du major général Irwin McDowell en Virginie, du major général George B. McClellan en Virginie-Occidentale et du capitaine Nathaniel Lyon dans le Missouri. Lyon, officier prometteur trouve la mort au cours des premiers affrontements, McDowell, sans aucune expérience du terrain, se fait étriller à Bull Run. C'est donc McClellan, jeune officier de 34 ans, qui va recueillir, grâce aux lauriers de ses succès en Virginie-Occidentale, le commandement de l'armée du Potomac, la plus nombreuse des armées de l'Union. A l'ouest, des officiers au fort caractère, comme les major généraux Ulysse Grant ou Sherman vont bientôt attirer l'attention sur leurs qualités indéniables, aux dépens de très médiocres généraux de terrain, comme Frémont, Buell ou Halleck. Cependant, la première partie de la guerre de sécession va d'abord être marquée par un duel entre deux hommes aux conceptions radicalement différentes de la guerre : Robert E. Lee et George B. McClellan.

Les premiers ajustements stratégiques : La campagne de la Péninsule

C'est au cours de la campagne de la Péninsule, dite aussi campagne des sept jours, que McClellan et Lee vont s'affronter pour la première fois sur une grande échelle. La campagne de Virginie-Occidentale, remportée par le jeune nordiste, n'a été qu'un pâle prélude a l'épisode qui va suivre et s'avéré être l'un des plus riches, en enseignements, de tout le conflit. McClellan, jusqu'à sa prise de fonction à la tête de l'armée du Potomac, a connu une carrière exemplaire. Sortit deuxième de sa promotion de West-Point, alors qu'il n'avait même pas l'âge minimal requis, il participe à 20 ans à la guerre du Mexique en tant qu'officier du génie. Il part ensuite comme observateur en Crimée. Après Bull Run, Lincoln et l'opinion publique du Nord voient en lui l'homme providentiel, qui va sauver l'Union. Le problème principal de McClellan devient d'ailleurs rapidement son ego démesuré. Le nouveau général en chef, qui possède une distinction et une élégance proches de ses rivaux aristocratiques du Sud, n'est pas dénué non plus de qualités militaires. Excellent organisateur, c'est un « homme de camp ». En quelques mois il parvient à équiper, entraîner et rassurer moralement la foule d'engagés nordistes, battue à Manassas. Il fait de l'armée du Potomac une véritable armée professionnelle, capable de battre campagne. Son énergie fait plaisir à voir et satisfait pleinement Lincoln, qui a consenti à écarter le vieux Winfield Scott pour lui plaire. McClellan est si fier de son armée, qu'il n'osera jamais, tout au long de son commandement, prendre le moindre risque, de peur de lui faire subir le moindre revers. N'ayant jamais lui-même connu la défaite ou même un simple écueil dans sa carrière, il veut préserver avant tout son image sans tâche. Pour la campagne de la Péninsule (avril/juin 1862), son plan stratégique est excellent et démontre sa culture militaire. Il envisage et réalise un mouvement tournant par la mer, pour atteindre Richmond, la capitale de la Confédération, en débarquant directement en Virginie, près de Yorktown, à quelques kilomètres seulement de la ville. Ce plan habile déstabilise la défense sudiste, établie depuis l'été précédant autour de Centreville, dans le nord de la Virginie. Rappelée d'urgence autour de sa capitale, l'armée confédéré a tout juste le temps d'établir des lignes défensives aux alentours directs de Richmond. Malgré une supériorité numérique écrasante, à près d'un contre deux, McClellan veut prendre la ville en l'assiégeant. Il abandonne par-là même l'initiative stratégique que son plan lui avait conférée. Il poste ses corps d'armée en position défensive, en arc de cercle autour de Richmond, en commettant par ailleurs l'imprudence de déployer une partie de son armée (Major général Fitz-John Porter), au nord de la rivière Chickahominy... J. Jonhston en profite pour lancer une première contre-offensive, à Seven Pines, contre l'aile droite de nordiste. Les Sudistes sont facilement arrêtés et subissent de lourdes pertes, dont leur général en chef, mais McClellan perd beaucoup plus. Il s'affole en effet et se considère, avec la paranoïa qui le caractérise, à la merci d'une armée ennemie qu'il estime plus nombreuse que la sienne... A l'annonce de la

nomination de Lee, McClellan déclare avec satisfaction que son nouvel adversaire, qu'il a affronté l'année précédente en Virginie-Occidentale, est un homme « prudent et faible lorsqu'il devait affronter de lourdes responsabilités (...) susceptible de se montrer timoré et irrésolu dans l'action ». Par ce singulier raccourci, qui démontre à loisir la complexité psychologique de son personnage, McClellan dresse en fait, mieux que personne ne le fera jamais, son propre portrait !

Les premières leçons de la guerre nouvelle sont désormais claires. Des armées d'une centaine de milliers d'hommes ont avant tout besoin d'hommes de caractère pour les conduire au combat. La pusillanimité de McClellan a suffi à briser l'élan moral positif qu'il avait insufflé à son armée dans ses campements de Washington. Le comble est cependant que McClellan, en conservant ostensiblement une attitude défensive remporte jour après jour des succès tactiques indéniables, (en subissant des pertes humaines bien inférieures aux troupes de Lee), qu'il parvient à transformer en déroute stratégique, puisqu'il ne combat, dès Seven Pines, que pour protéger sa retraite et permettre son ré-embarquement. Imbu de ses prérogatives, McClellan n'admet pas ses fautes et considère que sa retraite n'est imputable qu'à l'absence de renforts envoyés par Washington...

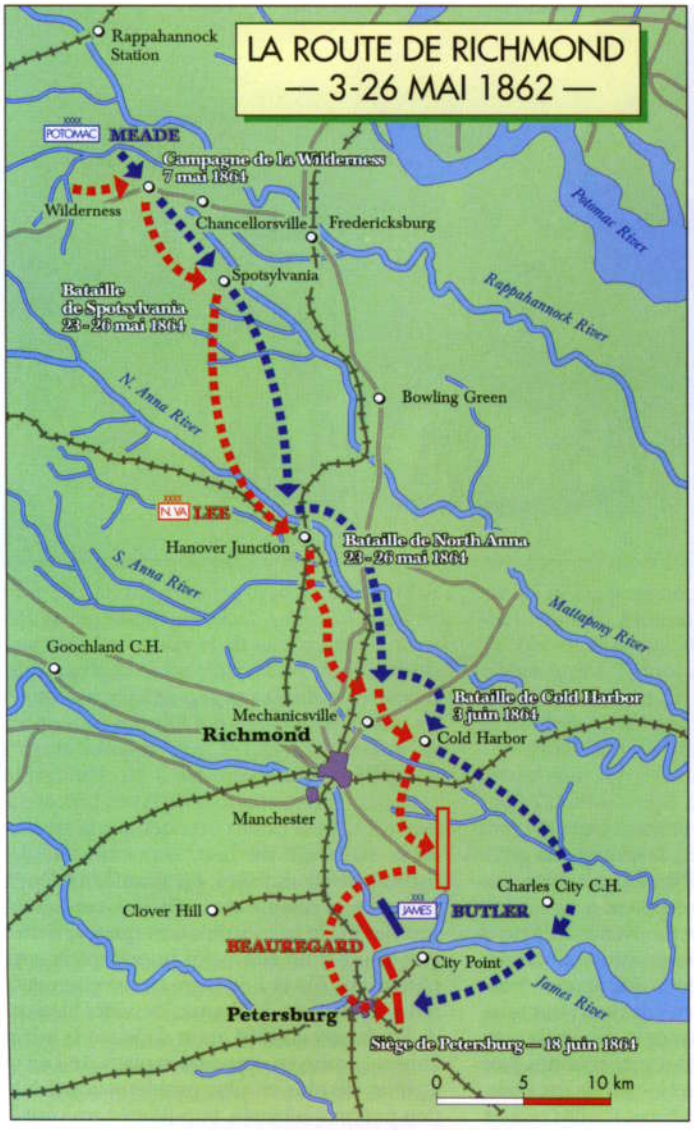
Forces et faiblesses de Robert E. Lee

Lee est le parfait contraire du jeune chef de l'armée du Potomac. Né en 1807 en Virginie, fils d'un héros de la guerre d'indépendance, il a déjà prouvé son aptitude au commandement lors de la guerre contre le Mexique, au point que l'Etat lui confie le commandement de l'Académie de West-Point entre 1852 et 1855 (il en fut diplômé en 1829). D'un caractère discret, aimable, voir effacé dans le privé, il est, par contre, d'une redoutable agressivité dans la vie militaire. Dès que Jefferson lui confie l'armée de Virginie du Nord, afin de sauver Richmond de McClellan, Lee va faire preuve d'une terrible habileté tactique. Il est partisan d'une stratégie à la fois défensive et offensive, qu'il suivra tant qu'il en aura les moyens : un corps en position retranchée est chargé de couvrir le maximum de terrain, pour attirer l'attention d'une partie de l'armée adverse, afin de permettre au gros de l'armée de se concentrer et de prendre vigoureusement l'offensive sur une autre partie du front. Pendant la campagne de la Péninsule, c'est la division Magruder (20 000 hommes) qui va immobiliser, par ses démonstrations presque théâtrales, la moitié des 80 000 hommes de McClellan, cela pendant trois jours... Cette action d'intoxication permet à Lee d'attaquer sur l'autre aile, avec 45 000 hommes, des forces ennemies du même ordre de grandeur !

Au cours des cinq batailles qui vont suivre, Mechanicsville (26 juin), Gaine'sMill (27 juin) Savage's Station (29 juin), Frayser's Farm (30 juin) et Malvern Hill (1er juillet), la stratégie du général virginien va être sensiblement la même. Les manœuvres qu'il planifie reposent sur les mécanismes suivant : un vaste mouvement de cavalerie pour reconnaître les positions ennemies et désorganiser ses arrières, une attaque frontale de fixation, une marche de flanc pour tourner les lignes adverses. Ayant la chance de pouvoir compter sur de solides subordonnés, Lee confie à James E.B. Stuart le raid de cavalerie, à James Longstreet ou Ambrose P. Hill l'attaque frontale et généralement à Thomas J. Jackson la marche de flanc. Ces principes, échafaudés pendant la campagne de la Péninsule, seront répétés tout au long de la guerre en Virginie, notamment à Chancellorsville. Quand les circonstances l'obligeront (infériorité numérique trop importante), ce dispositif sera adapté et exécuté dans une version plus défensive, avec des contre-attaques limitées sur les points chauds du front (Antietam). Face à McClellan, Lee fait preuve d'une agressivité extrême et ne laisse aucun répit à son adversaire, malgré l'échec quasi systématique de ses assauts. En effet, la doctrine de Lee suppose une très bonne coordination des mouvements de ses chefs de corps.

Si Stuart et Longstreet s'acquittent très bien de leurs missions, Jackson, épuisé par sa fantastique campagne de la vallée de la Shenandoah le mois précédent, ruine la plupart des tentatives sudistes par son apathie à exécuter les marches de flancs qui lui sont ordonnées. A l'inverse AP. Hill fait preuve parfois de trop d'impétuosité, notamment à Mechanicsville, et déclenche ses attaques de façon précoce et isolée. On peut donc constater que la réussite de la stratégie de Lee, reposant sur des manœuvres complexes, est fortement dépendante de la qualité des officiers supérieurs sudistes et de la coordination que parvient à leur insuffler un état-major pourtant très compétent. Au fur et à mesure des événements, mort de Jackson à Chancellorsville, blessure de Longstreet en 1864, mort de Stuart la même année, la mise en oeuvre des plans de Lee va s'avérer de plus en plus problématique. N'a-t'on pas, par exemple, imputé très souvent la défaite de Gettysburg à l'absence de Jackson, en qui Lee voyait le seul général capable de mener à bien de vastes mouvements tournants, de façon suffisamment autonome ? Par ailleurs, la rupture du front, synonyme de victoire décisive, n'est vraiment obtenue qu'une fois, pendant la campagne de la Péninsule, à Gaines Mills, grâce à la puissance de la brigade texane du major général John B. Hood. Cette troupe de choc sera, dès lors, systématiquement employée dans ce rôle de « perforation », avec plus ou moins de succès (elle échouera à Gettysburg). L'inconvénient majeur de la stratégie de Lee est son coût en hommes. Résolument portée vers l'offensive, elle jette les troupes confédérées vers des offensives parfois quasi-suicidaires : c'est le cas à Malvern Hill, où l'attaque de la position retranchée des hommes de McClellan se termine en carnage. Avec 30 000 tués ou blessés, la campagne de la Péninsule égale à elle seule le niveau de perte de tous les combats livrés dans l'ouest, bataille de Shiloh comprise, depuis l'ouverture des hostilités. Le paroxysme sera atteint avec la charge, en terrain totalement découvert, de la division Pickett à Gettysburg... L'ascendant moral considérable de Lee sur McClellan fait, qu'après l'échec sanglant de Malvern Hill, les Nordistes préféreront encore une fois une prudente retraite. A Gettysburg, le général Meade ne se retire pas, même s'il n'ose pas non plus contre-attaquer. Il laisse cette fois Lee contempler

Tranchées et redoutes confédérées à Centreville (Virginie) occupées par les soldats de l'Union.
Photo Barnard et Gibson, Centre culturel américain.



Ulysse Grant, chassé avant la guerre de l'armée pour un penchant immodéré de la boisson, remplaça McClellan à la tête des troupes nordistes. Ici entouré de membres de son état-major à City Point (Virginie) en 1864.

Centre culturel américain.

avec désespoir les résultats de sa stratégie qui fait trop peu cas du sang des hommes... Tout en reconnaissant à Lee de nombreuses qualités, comme l'excellence de sa perception des intentions de l'ennemi ou le culot de nombre de ses opérations (fronts défensifs « dégarnis » pendant la campagne de la Péninsule ou à Chancelorsville), il faut admettre qu'il n'a pas tiré toutes les leçons des premières campagnes de la guerre. Son tort principal est de ne pas avoir su reconnaître assez tôt la supériorité des stratégies défensives, dans un conflit où la puissance de feu nouvelle des fantassins condamne tout attaquant à de très lourdes pertes. Le Sud, en infériorité numérique chronique ne pouvait se le permettre.

Un ratio de pertes très élevé

Le niveau exceptionnel des pertes humaines enregistré au cours de la guerre de Sécession provient en grande partie, nous l'avons déjà évoqué, du décalage entre la doctrine tactique hérité de la guerre du Mexique et les réalités nouvelles de l'armement. La preuve en est que 90% des pertes enregistrées sur les champs de bataille sont à attribuer au feu des fusils à canons rayé ! Même lorsque les généraux ont fini par comprendre que les charges massives d'infanterie, qui ont permis de gagner la précédente guerre, étaient révolues, il semble que l'adaptation des techniques offensives, vers plus de prudence et de dispersion, ne soit jamais parvenue à se traduire profondément dans l'entraînement des recrues. Jusqu'à la fin du conflit, on verra des charges héroïques conduire à l'abattoir des régiments entiers. L'exemple magnifique et tragique des premiers régiments noirs de l'armée fédérale, envoyés à l'assaut du fort Wagner (juillet 1863), si magnifiquement rendu dans le film « Glory ! » (de E. Zwick, 1990, avec Matthew Broderick), n'est malheureusement pas une légende. Le général sudiste Hood ne sera d'ailleurs guère plus clairvoyant en lançant ses hommes à l'assaut, lors de la bataille de Franklin (30 novembre1864). Le plus étonnant, au regard de sa réputation de meilleur général de la période, est de constater que les pertes les plus élevées, quelque que soit le camp, ont été subies, tout au long de la guerre par les hommes placés sous le commandement direct de Robert E. Lee ! Le ratio de pertes (tués ou blessés) de l'armée sudiste atteint par exemple 25% des effectifs, après les sept jours de l'offensive de Lee dans la Péninsule, il approche les 30% à Antietam. D'une manière générale, les premiers combats de la guerre de Sécession furent plus meurtriers que ceux de la guerre de 1914-1918, mais une fois la bataille rangée terminée, les soldats des deux camps pouvaient retrouver un certain calme, jusqu'à la suivante...

L'artillerie, quant à elle, débute la guerre avec une réputation d'efficacité exagérée, provenant peut-être de son importance lors de la période napoléonienne. Dès les premiers combats, il s'avère que l'artillerie sera une composante au rôle essentiellement défensif dans les deux armées. Très sensible au tir d'infanterie (notamment les servants), elle n'est responsable que de 9% des pertes faites à l'ennemi. Cela ne l'empêche pourtant pas de s'avérer déterminante, en brisant les vagues d'assaut des attaquants lors de nombreuses batailles : Malvern Hill et Gettysburg pour le Nord, Fredericksburg pour le Sud. Il n'y a qu'à Chancellorsville où elle eut un rôle notable dans une action purement offensive des Confédérés.

La cavalerie eut une action encore moins déterminante, car elle fut confinée la plupart du temps dans des tâches de reconnaissance ou de couverture. Pour terminer avec les pertes humaines, il convient aussi de constater le ratio important des officiers supérieurs tombés au combat. John Prados cite par exemple dans les notes historiques de son jeu sur les campagnes de Robert E. Lee les chiffres suivants : Entre le 4 mai et le 3 juin 1864, l'armée sudiste commandée par Robert E. Lee comptait 58 officiers généraux. Huit d'entre eux furent tués, douze autres blessés et deux faits prisonniers. Le niveau des pertes s'élève ainsi à 38% en un mois de temps ! Aucun des officiers d'état major ou d'artillerie ne figure parmi ces pertes. Le ratio n'est que de 20% pour le corps de cavalerie sudiste.

La revanche du haut commandement nordiste

Malmenée par les capacités remarquables de Robert E. Lee, l'armée du Potomac, la principale armée de l'Union, doit attendre de longs mois sa grande revanche. Face à la stabilité et la compétence du commandement sudiste – Lee, Longstreet, Jackson, AP. Hill et Stuart – le Nord fait preuve d'une certaine fébrilité sur le théâtre d'opération oriental. En deux années, pas moins de cinq généraux en chef vont se succéder à la tête des troupes. McDowell débute très mal le conflit et McClellan le remplace avec un bilan très mitigé : réorganisation réussie de l'armée, mais aucune victoi-

Les lignes confédérées à Fredericksburg, photographiées depuis les ruines du pont au dessus de la Rappahannoc en 1862. *Photo Mathew Brady.*

re notable sur le terrain, et échec stratégique lors de la campagne de la Péninsule. L'étape suivante n'est qu'un intermède, avec la constitution d'une nouvelle armée, confiée au major général John Pope, qui est sévèrement battue à la deuxième bataille de Bull Run (29 et 30 août 1862). Cette franche défaite relance un temps la carrière de McClellan. Après Antietam (17 septembre 1862), où à deux contre un, McClellan aurait pu abréger la guerre de deux ans, s'il avait su saisir les opportunités de victoire qui s'offraient à lui, Lincoln le limoge une seconde fois et le remplace par le major général Ambrose E. Burnside. La folle attaque de celui-ci sur Fredericksburg (13 décembre 1862) conduit, après le carnage, à sa démission. Le bouillant major général Joseph Hooker, qui reprend le flambeau va, quant à lui, être totalement dépassé par la subtilité des manœuvres de Lee, pendant la campagne de Chancelorsville (1er au 4 mai 1863). Nommé en remplacement de Hooker à la veille de Gettysburg (1er, 2 et 3 juillet 1863), le major général George E. Meade obtient finalement la victoire qu'il fallait pour redresser définitivement le moral de l'armée du Potomac. Tenace, mais loin d'être un commandant génial, il l'a doit surtout à son sang froid. Meade est ensuite subordonné, pour la campagne de 1864 à la nouvelle étoile montante de l'armée fédérale : Ulysse S. Grant. A l'instar de l'association Lee/Jackson, qui fait des merveilles sur le front de Virginie, celle de Grant et de son meilleur second, le major général William T. Sherman, fait rapidement ses preuves sur le front occidental. Déterminants à Shiloh (6 et 7 avril 1862), décisifs dans la conception et la réalisation de la campagne de Vicksburg (2 novembre 1862 au 4 juillet 1863), puis à Chattanooga (23 au 25 novembre 1863), Grant et Sherman sont évidemment remarqués par le président Lincoln. Les origines et parcours des deux hommes présentent un certain nombre de ressemblances. Ulysse S. Grant, né en 1822, est diplômé de West-Point (21e sur 29 de la promotion 1843...). Ancien de la guerre du Mexique, il démissionne de l'armée en 1854, notamment parce que ses supérieurs le trouvent trop porté sur la boisson. Engagé comme colonel au début de la guerre de Sécession, ses succès (captures des forts Henry et Donelson) lui valent rapidement promotion et popularité. Wiilliam Sherman, né en 1820, est également sorti de West-Point, mais en 1840 et a également quitté l'armée, mais en 1853... Installé en Louisiane, il se voit proposer un poste dans l'armée sudiste, mais il préfère quitter l'état en mai 1861 et rejoindre l'armée fédérale. Commandant d'un corps, dans l'armée de Grant, il obtient des responsabilités plus importantes au fil des promotions de son chef. Sensible à leurs qualités partagées, pragmatisme, courage et détermination sur le terrain, le chef politique de l'Union décide de miser sur eux en 1864, oubliant au passage le passé d'alcoolique de Grant (« *donnez-moi sa marque de Whisky préféré* » ironise Lincoln...). Grant est promu lieutenant général et se voit confier le commandement suprême de l'armée des Etats-Unis et décide d'assurer directement le commandement sur le terrain face à Robert E. Lee. Sherman est placé à la tête des forces principales du front ouest (armées réunies du Tennessee, du Cumberland et de l'Ohio), avec pour mission de conquérir Atlanta, capitale de la Géorgie, en plein coeur du Sud profond.

De la guerre d'attrition de Grant (1864) aux tranchées de Lee...

D'un point de vue stratégique, Grant, comme Sherman, vont se tourner vers des options résolument offensives, qui ne sont pas sans rappeler celle de Robert E. Lee. Quel que soit le terrain ou la détermination de leur adversaire, Grant et Sherman marcheront de l'avant, s'enfonceront en territoire ennemi, en enchaînant les attaques pendant des semaines, voir des mois. Cette stratégie, très coûteuse en hommes, n'a pas permis à Lee d'arracher la victoire. En effet, elle n'était pas en rapport avec les ressources de la Confédération, pauvre en hommes, en argent et en matériel. Par contre la guerre d'attrition qu'inaugurent Grant et Sherman au printemps 1864 est totalement adaptée au moment : armée pléthorique du Nord s'attaquant à des sudistes de plus en plus étranglés par un blocus maritime et fluvial efficace.

LA GUERRE DE SECESSION, UN DES PREMIERS CONFLITS PHOTOGRAPHIE !

En marge des magnifiques photographies en couleur des nombreuses cérémonies de reconstitutions historiques organisées aux Etats-Unis (cf. illustrations de cet article), nous avons la chance de disposer également de nombreux clichés d'époque. La photographie a été inventée en 1839 par l'Anglais Fox Talbot (impression sur papier) et le Français Louis Daguerre (impression sur plaques métalliques). Les Américains se sont immédiatement enthousiasmés pour le procédé. Quelques photographies sont réalisées au cours de la guerre du Mexique. En Europe, la guerre de Crimée est le premier conflit qui fait l'objet d'un reportage photographique. De nouvelles inventions viennent ensuite compléter le Daguerréotype : l'Ambrotype (1854, négatif sur plaque de verre) et surtout le tintype (1856, impression sur fine plaque d'acier noir), très bon marché. En 1861, l'appareil photographique est d'ores et déjà un instrument très répandu en Amérique. Tout cela fait qu'à l'ouverture des hostilités, beaucoup de soldats des deux camps peuvent s'offrir des portraits photographiés, destinés par exemple à illustrer des cartes postales envoyées à leurs familles. Pour les généraux, on en est déjà aux portraits officiels.

Aucune photographie des combattants en action ne sera pourtant réalisée, les procédés de l'époque ne permettant pas de saisir les événements en action. Cependant, des photographes originaires du Nord, Matthew Brady ou Alexander Gardner, par exemple, deviennent vite célèbres par la qualité de leurs reportages et réalisent des milliers de prises de vue fascinantes : vie quotidienne dans les camps, les forts ou les retranchements, réunions de généraux avec leurs états-majors, champs de bataille après les combats (avec victimes, prisonniers ou destructions constatées) etc. L'armée fédérale en vient même jusqu'à appointer ses propres photographes !

La plupart des photographies non posées concernent d'ailleurs les soldats de l'Union, les seuls Sudistes photographiés étant la plupart du temps des prisonniers... Matthew Brady alla même jusqu'à utiliser pour la première fois un téléobjectif pour photographier à la sauvette des soldats Sudistes postés à Fredricksburg !

Aujourd'hui, nous avons la chance de pouvoir accéder à un nombre gigantesque de ces photographies, sur le site de la bibliothèque du Congrès des Etats-Unis. Ces collections, tout simplement époustouflantes, sont consultables et téléchargeables gratuitement, d'un simple clic à l'adresse http://memory.loc.gov . Les plus célèbres sont regroupées sur la page http://memory.loc.gov/ammem/cwphome.html . Des outils de recherche permettent de retrouver facilement les photographies souhaitées, grâce à un index thématique.

« Les Etats-Unis ont l'habitude de préparer la guerre une fois qu'ils y sont entrés ». Cela fut vrai pour la guerre de Sécession comme pour d'autres plus récentes, mais force est de constater que pour mettre en valeur leur patrimoine historique, ils sont à l'inverse aujourd'hui en avance d'au moins une guerre !

L'offensive d'Ulysse Grant en Virgine, au printemps 1864, reste dans les mémoires comme une des plus agressives de la guerre. Elle débute le 4 mai 1864, lorsque l'armée du Potomac, aux ordres du major général Meade, et le reste des forces de l'Union sur ce front (119 000 hommes au total), sont lancés contre les 64 000 hommes, que Robert Lee a déployé au sud de la rivière Rapidian. Les assauts des chefs de corps de Meade et Grant sont déterminés. Dans la Wilderness, une quasi-jungle, les combats à l'aveugle sont très meurtriers. Contrairement à McClellan, lors de la campagne de la Péninsule deux ans plus tôt, et bien que malmené, Lee ne veut pas céder de terrain. Grant s'en moque et profite de sa supériorité numérique pour lancer une partie de son armée vers le sud, dans un vaste mouvement de contournement de l'aile droite de son adversaire. Lee n'a d'autre choix que de courir au plus vite avec l'ensemble de son armée pour arrêter la marche des éléments avancés nordistes. Il les bloque à Spotsylvania Court House (8 mai 1864), où Grant revient à sa stratégie d'attaque frontale et d'attrition. Après avoir concentré ses forces, Grant attaque et réduit, du 10 au 12 mai, le saillant central formé par le front sudiste, surnommé avec justesse « bloody angle » ! Après avoir porté ce coup terrible aux Sudistes, il relance une partie de son armée autour de la droite de Lee, qui est alors de nouveau obligé de faire retraite jusqu'à la rivière North Anna (23 mai) où de violents combats reprennent. Une dernière fois, Grant déborde Lee jusqu'à Cold Harbour (26 mai), à une quinzaine de kilomètres de Richmond seulement. Là, comme Lee à Malvern Hill, Grant envoie ses hommes à l'abattoir, le 1er juin, en voulant prendre de front les positions retranchées des sudistes. Le bilan d'un mois de campagne est éloquent. Les Nordistes ont 50 000 hommes hors de combat, les Sudistes 30 000 ! Lee, en ne renonçant jamais à la tentation de contre-attaques limitées, est tombé dans le piège de son adversaire. Il lui reste moins de 40 000 hommes valides pour défendre Richmond... Grant a payé d'un prix terrible le terrain gagné, mais il a su, en alternant des attaques directes et des manœuvres plus subtiles, priver l'armée de Robert Lee de l'initiative stratégique qu'elle détenait depuis le début de la guerre. Cette campagne de mai 1864 est symétriquement l'opposée de celle qu'avait livrée Lee à McClellan en mai 1862. Les rôles sont inversés, et Grant par son énergie, mais aussi, bien sur, par l'ampleur de ses moyens, parvient à arracher aux Sudistes leur ascendant moral. En lançant Sheridan et la cavalerie fédérale effectuer un raid sur Richmond, il copie jusqu'à l'action d'éclat réalisée par Stuart dans la Péninsule. La victoire finale n'est cependant pas encore au rendez-vous, car Robert Lee, qui ne peut plus reculer sans perdre Richmond va radicalement changer de tactique et parvenir à prolonger le conflit d'une année... Acculé devant Richmond, Lee décide de s'enterrer ! Lui, le partisan de l'offensive à tout prix, l'auteur des manœuvres les plus audacieuses de la guerre, demande finalement à ses fidèles soldats de creuser des tranchées et d'attendre avec résignation les assauts probables des Nordistes. Nécessité fait loi, cette fois-ci, le nombre d'hommes encore sur pieds est bien trop faible pour que l'armée de Virginie du Nord ne puisse songer à autre chose qu'à s'abriter derrière un redoutable réseau défensif. De plus la « découverte » à Cold Harbour de la terrible puissance défensive de l'infanterie, même en faible nombre, si elle est convenablement retranchée, a donné des idées à Lee. Grant a beau poursuivre ses actions de débordements, en traversant la James River et en se portant devant Petersburg (15 juin 1864), Lee lui répond du tac au tac en prolongeant ses lignes de tranchées devant de la ville. L'occasion initiale d'emporter la ville a été manquée par le XVIIIe corps de Smith, alors que seul Beauregard et 3000 soldats protégeaient Petersburg. A partir du 18 juin, Grant lance les 95 000 hommes à sa disposition contre les 20 000 de Lee, obligés de reculer jusqu'à l'arrivée de 20 000 autres en renfort. Mais, les positions retranchées des Sudistes tiennent. Fin juillet, l'explosion d'une mine énorme, censée créer une brèche dans la ligne de tranchées de Lee ne suffit pas à donner l'avantage aux assaillants. De ce fait, pendant dix mois, les opérations vont se résumer à un véritable siège, à une guerre immobile, qui laisse présager de ce que sera le premier conflit mondial, 50 années plus tard. Ces longs mois de siège vont venir rappeler, s'il le fallait encore, la supériorité indéniable des stratégies défensives au cours de la guerre de Sécession. Après un hiver froid et pluvieux, qui conduit à l'arrêt des opérations, les Nordistes vont finalement l'emporter au printemps. Mieux équipés, mieux nourris, les hommes de Grant sont dans une excellente posture morale. Ceux de Lee vouent une confiance aveugle en leur chef, mais leurs forces ne suivent plus. En étendant continuellement les lignes qui encerclent Petersburg et en reprenant l'offensive sur son aile gauche, Grant fragilise la défense de Lee. Du 25 mars au 2 avril, devant Five Forks, les Nordistes repoussent les velléités Sudistes de débloquer l'étau. Lee n'a plus pour espoir que d'évacuer en grand secret ses tranchées qui protègent Richmond et Petersburg, pour rejoindre J. Johnston en Caroline du Nord. Même s'il parvient avec succès à réaliser cette dernière manœuvre, ses 35 000 hommes, activement poursuivis par Grant et Sheridan sont rattrapés et encerclés aux environs d'Appotamox

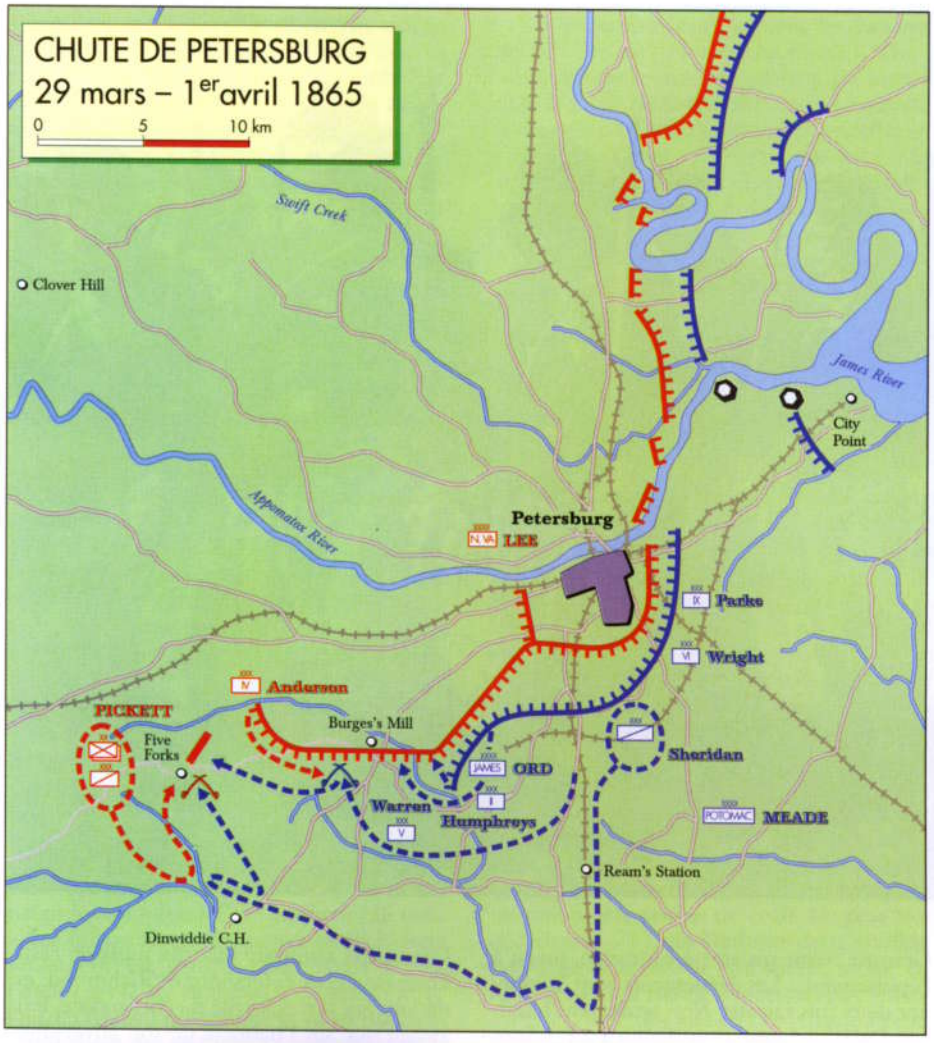
Court House, où Lee se résout à capituler sans condition le 9 avril 1865.

SHERMAN OU LA « GUERRE TOTALE »

Pendant la même période, William T. Sherman va accomplir sur le front ouest une campagne qui restera dans les annales comme la plus féroce de la guerre. Il franchit le Chattahoochee le 6 juillet 1864, pour se diriger droit vers Atlanta. « *Je vais faire hurler de douleur la Géorgie !* » a proclamé le Nordiste, avant l'ouverture de sa campagne. Il tient parole et témoigne par la même du retournement stratégique opéré par l'état major nordiste : profiter de la supériorité numérique des armées de l'Union pour épuiser de front les armées confédérées. En choisissant Atlanta comme cible, à l'exemple de Grant qui vise Richmond, Sherman sait que ses adversaires, au regard du symbole que représente la capitale de la Géorgie, vont résister à outrance, jusqu'à l'épuisement... Les événements vont lui donner deux fois raisons. Non seulement Jefferson Davis ordonne tout d'abord à J. Johnston, dont le plan était d'attirer et de piéger les Nordistes loin de leurs bases, de contre-attaquer immédiatement, bien qu'il n'ait que 50 000 hommes à opposer aux 100 000 hommes de Sherman, mais il le remplace bientôt (17 juillet 1864) par John B. Hood, jugé potentiellement plus agressif... Appuyé sur les retranchements qui entourent Atlanta, Hood livre alors une série d'offensives de dégagement (fin juillet 1864) aussi inefficaces que stériles, alors que Sherman combine d'astucieux mouvements pour étouffer progressivement son adversaire (août 1864). Finalement, après avoir lui-même engendré la mise hors de combat de la moitié de ses forces, Hood abandonne Atlanta le 1er septembre, pour marcher vers le nord-ouest et menacer les lignes d'approvisionnement de Sherman. Hood n'aura résisté, malgré ses tranchées, que moins deux mois.

Ce chiffre, comparé aux dix mois de résistance de Lee à Petersburg et Richmond, en dit long sur la médiocrité du chef sudiste, tout autant que sur l'habileté de son adversaire. La suite de la campagne va démontrer la volonté de fer et la détermination hors du commun de Sherman. Elle va faire de lui un personnage dont on ne peut toujours pas prononcer le nom dans le Sud sans un soupçon de haine ! Pendant trois semaines, laissant au seul Thomas la mission de contrôler les gesticulations de Hood et des restes de son armée, il s'enfonce en Géorgie, brûlant et ravageant tout sur son passage. Le pillage est de mise et Sherman fait détruire systématiquement toutes les lignes de chemin de fer. Il ordonne que l'on chauffe les rails, puis qu'ils soient pliés en deux, afin de ne plus jamais être utilisables. Les désormais fameuses « épingles à cheveux de Sherman » vont contribuer à la chute de la Confédération, en la privant de moyens de communication. Sur près de 75 km de large, Sherman ne laisse derrière lui que des cendres. Il atteint bientôt Savannah, sur la côte Atlantique (21 décembre 1864). Enfin, il s'attaque à J. Johnston, dépêché par Jefferson Davis pour le contrer, avec seulement une vingtaine de milliers d'hommes épuisés. Cette poursuite effrénée conduit Sherman à travers les Carolines du Sud et du Nord et se termine à Raleigh, le 14 avril 1865, par la capitulation de ce qui est la dernière armée sudiste encore en campagne. Sherman a littéralement mis à genou les Sudistes. Son gigantesque raid en territoire ennemi reste inégalé au cours de la guerre de Sécession et fait de lui, pour beaucoup, le plus grand général du conflit.

L'usine et les installations ferroviaires d'Atlanta détruites sur ordre du général sudiste Hood en août 1864 lors de la retraite. *Collection Brady, centre culturel américain.*



LA VALEUR DU COMMANDEMENT DÉCIDE DU SORT DE LA GUERRE

Au bout du compte, comment expliquer, autrement que par l'extrême importance des officiers supérieurs sur les résultats des armées, les capacités de l'armée de Virginie du Nord de Robert Lee à repousser, pendant quatre années, les assauts de l'armée du Potomac ?

Systématiquement en infériorité numérique notoire, les Sudistes sont parvenus à tenir en respect les forces de l'union jusqu'en 1864. Ensuite, les Confédérés ont littéralement succombé sous le nombre, mais n'ont jamais retiré leur confiance en leur meilleur général, même à la veille de la capitulation d'Appomatox. Nous avons vu précédemment mains exemples de bons ou de mauvais commandants. Il ne faudrait pas, dans nos jugements, oublier que ceux qui ont décidé de l'issue du conflit sont avant tout ceux qui ont su accomplir des tâches obscures, en dehors des périodes de batailles à proprement parlé, tout autant que ceux qui n'ont fait que conduire vaillamment leurs soldats pendant la fureur des affrontements directs. L'organisation de l'entraînement, le maintien de la discipline, la mise en place de canaux de ravitaillement sécurisés et de qualité, le développement du moral des hommes sont des éléments déterminants pour conduire à la bataille des soldats en état de combattre efficacement. Ces qualités « logistiques » ne se sont pas retrouvées seulement chez les anciens officiers de l'armée régulière. Bien au contraire, un grand nombre d'officiers s'est révélé sur le terrain. Néanmoins, les anciens de West-Point et les « professionnels » ont souvent été parmi les plus aptes à assumer cette grande palette de responsabilités. On peut se demander aussi si le travail de Grant en 1864 aurait été aussi facile sans l'oeuvre de réorganisation de l'armée du Potomac entreprise par McClellan au début de la guerre ? Un autre élément a été déterminant : celui de la bonne appréciation par les commandants en chefs des qualités ou défauts de leur subordonnés. Il est clair que Robert Lee a été particulièrement clairvoyant en détectant les aptitudes de Jackson pour les missions autonomes ou celles de Longstreet comme exécutant précis, méticuleux et fiable, mais qu'il faut rassurer et contrôler. Pendant la campagne de la Péninsule, Jackson a produit sa plus mauvaise performance, car Lee lui a justement confié, à l'inverse de ses aptitudes, des actions qui nécessitaient une coordination parfaite avec ses collègues. Dans le même ordre d'idée, Longstreet a prouvé, lorsqu'il a été envoyé dans l'ouest après Gettysburg, qu'il n'avait pas l'aptitude à commander une armée. Beaucoup se sont révélés d'excellents généraux de division, mais de piètres commandant de corps et de catastrophiques commandants d'armée. Le meilleur exemple de ce cas de figure est sans aucun doute le général texan Hood, qui échoua aussi bien au niveau tactique que logistique, tout en se brouillant avec ses subordonnés, dès qu'il se retrouva seul à la tête d'une armée. Le Nordiste Hooker présenta exactement les mêmes symptômes. A l'inverse, certains ne se sont mis en valeur que lorsque leurs responsabilités ont augmenté, comme le général sudiste Mahone. Les caractères des généraux ont également pesé sur les événements. Le courage physique et moral du colonel nordiste Chamberlain ont probablement sauvé Little Round Top, le second jour de la bataille de Gettysburg. L'excès d'autonomie que le général de cavalerie Stuart s'est lui-même attribué lors de cette même campagne a perturbé les plans de son supérieur. A l'opposé, la trop grande obstination de Burnside à Antietam (attaques répétées du pont) ou sa trop grande timidité pendant le siège de Petersburg (offensive du « cratère ») ont été la cause d'occasions de victoires manquées.

Les fameuses épingles à cheveux de Sherman ou la destruction systématique des moyens de communication. Un bel exemple de guerre « totale ». *Centre culturel américain.*

BIBLIOGRAPHIE

Histoire Mondiale des Guerres, Tome III, G. Blond
La Guerre de Sécession, James M. McPherson, Robert Laffont 1992
Civil War Source Book, Philip Katcher, Brockhampton Press 1998
Lee and Jackson, Paul D. Casdorph, Laurel New-York 1992
Battles maps of the Civil War, Richard O'Shea, Council Oak Books 1992
The Peninsula Campaign, David G. Martin, Combined Books 1992
Atlas for the American Civil War, Thomas E. Griess, Avery Publishing Group 1986
The Campaign of Robert E. Lee – Historical Commentary – , John Prados, Clash of Arms 1988

Pour conclure, il semble malgré tout que la victoire du Nord, malgré un corps d'officiers au départ assez médiocre, est venue en grande partie de la force et de la volonté, à tous les niveaux, de ses chefs. Tout en haut de la pyramide, le message politique du Président Lincoln est parfaitement clair : *« C'est à toute la famille humaine que se pose la question de savoir si une république constitutionnelle ou une démocratie peut ou non maintenir son intégrité territoriale contre ses ennemis de l'intérieur ! »*, déclare-t-il. En mettant en avant les symboles que sont Drapeau, Union, Constitution et Démocratie, il parvient à mobiliser la population pour une cause que l'immense majorité conçoit comme profondément juste. A l'inverse, Jefferson Davis en ne pointant du doigt que le « droit sacré du Sud à s'autogouverner » fait certainement moins rêver... D'un point de vue stratégique, le plan Anaconda de Winfield Scott est bien supérieur aux choix Sudistes. Davis, en décrétant qu'il faut porter des coups décisifs au Nord, via des offensives forcément coûteuses sur le sol ennemi, compromet les faibles ressources de ses Etats. Chaque campagne de Lee au Maryland ou en Pennsylvanie, comme celle de Bragg au Kentucky, s'est soldée par une retraite difficile, après la perte d'un nombre de soldats qui manqueront cruellement à la Confédération par la suite. Une stratégie plus défensive aurait peut-être porté de meilleurs fruits. Enfin, sur le terrain, même si la figure emblématique de Robert E. Lee semble écraser tous ses rivaux, l'émergence d'hommes déterminés, comme Grant et Sherman, a parfaitement équilibré la conduite globale des opérations. Le courage et l'héroïsme ne suffisent pas à faire la décision, et si le Sud n'a pas manqué de ces deux qualités, ses chefs ont sans doute été parfois trop imbus de leur supériorité militaire présumée. ❐

Remerciements à Cristina Rinaldi (Mantoue) qui a réalisé, lors de la reconstitution de juillet 1996, les photographies en couleur sur la bataille de Gettysburg, illustrant cet article.

QUE SONT-ILS DEVENUS APRES LA GUERRE ?

Commençons par les plus illustres.

Ulysse Grant est promu général d'armée en 1866. C'est la première fois que ce grade est attribué dans l'armée fédérale depuis Washington et la guerre d'Indépendance (la Confédération l'avait attribué cinq fois, nous l'avons vu). Désigné candidat par le parti Républicain, il est élu deux fois Président des Etats-Unis (1868-1876). Malgré son indéniable intégrité personnelle, ses deux mandats seront marqués par le développement de la corruption et de l'esprit de faction au sein de l'Etat. Il meurt, après avoir écrit des mémoires remarquables, en 1885. Elles se vendront si bien qu'elles assureront la fortune définitive de ses héritiers.

Robert E. Lee, devient président du Washington College de Lexington (rebaptisé plus tard Washington and Lee University). Il travaille, pendant ses dernières années à restaurer les liens entre Sud et Nord. Après sa mort en 1870, sa figure devient légendaire, comme sa bravoure et sa générosité pouvaient en laisser présager.

William T. Sherman est resté dans l'armée après la guerre. Il en devient commandant en chef sous la Présidence de Grant. Il ne prend sa retraite qu'en 1883 et renonce à l'investiture républicaine aux élections présidentielles de 1884. Il meurt en 1891.

McClellan est candidat à l'élection présidentielle de 1864 contre Lincoln. Il y subit un véritable désastre électoral. Il s'adonne, après la guerre, à une carrière d'ingénieur civil et est élu gouverneur du New jersey (1878-1881). Il publie ses mémoires en 1887 (« McClellan own's story »), dans le but évident de redorer son blason, terni par les campagnes malheureuses de 1862. Il meurt en 1885 à l'âge de 59 ans.

Le vieux **Winfield Scott** vit assez longtemps pour voir triompher son plan de guerre. Il disparaît en 1866, âgé de 80 ans. Il est enterré à West Point et regardé comme le plus illustre des soldats américains, vétéran de trois grandes guerres (1812, Mexique et guerre de Sécession).

George Meade se voit confier le commandement de la division militaire de l'Atlantique avant de mourir d'une pneumonie en 1872. **Joseph Hooker** quitte l'armée en 1868 après avoir commandé divers départements de l'armée fédérale. Il meurt en 1879. **John B. Hood** succombe la même année à une épidémie de fièvre jaune. Il n'a occupé après la guerre que quelques modestes fonctions commerçantes à la Nouvelle-Orléans. **Ambrose Burnside** est élu trois fois gouverneur du Rhode Island et une fois sénateur. Sa mort survient en 1881. **Joseph Johnston** décède en 1891, après avoir attrapé une grippe à l'enterrement de Sherman... Il a été membre de la Chambre des Représentants et s'est aussi occupé des chemins de fer des Etats-Unis. **Pierre Gustave Toutant Beauregard** meurt en 1893, après être devenu le responsable controversé de la loterie de Louisiane. Il décline par ailleurs les offres de la Roumanie et de l'Egypte, qui lui offrent le commandement de leurs armées. C'est **James Longstreet** qui vivra le plus longtemps, en ne mourant qu'en 1904, à l'âge de 83 ans. Ses critiques vigoureuses et polémiques, après la guerre, à l'encontre de son ancien chef Robert Lee lui valent une impopularité certaine dans le Sud. Le fait qu'il ait accepté des postes dans l'administration fédérale (ministre en Turquie en 1880 etc.) n'arrangera rien...

Ambrose P. Hill, mort le 2 avril 1865, une semaine avant la fin du conflit, n'eut pas la chance de connaître la paix, tout comme Thomas Jackson (mort en 1863) ou Jeb Stuart (mort en 1865).

Tilsit Editions 2000
1980 questions sur l'Empereur
Comment a-t-on appelé le fulgurant retour de Napoléon en 1815 ?
Quel est le titre du premier des quatre tomes du Napoléon de Max Gallo (1997) ?
Dans quel pays se trouve maintenant la ville d'Austerlitz ?
Trivial Pursuit
ÉDITION NAPOLÉON
Tirage limité
Édition numérotée
Réponses : Le Vol de l'Aigle - " Le chant du départ " (Laffont) - En République Tchèque.
Souscrivez dès maintenant et économisez 50 Francs.
Infos tél. TILSIT Éditions : 01 69 31 56 56 - France
Infos en direct : www.tilsit.fr
En vente chez votre revendeur habituel ou par correspondance en retournant ce bon de souscription dûment complété à TILSIT Éditions, 8 place Marcel Rebuffat 91140 VILLEJUST, muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.
JE SOUSSIGNÉ,
Signature :
(ou signature d'un parent pour les mineurs)
NOM : PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
SOUSCRIS par le présent document
exemplaire(s) du Trivial Pursuit Édition Napoléon au prix unitaire exceptionnel de 349,90 F + 36,40 F de frais de port.
Ci-joint mon règlement d'un montant de F
Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire :
et sa date limite de validité : / /
Offre valable en France métropolitaine jusqu'au 31/12/2000
© 2000 Horn Abbot International Ltd. Tout droits réservés. Trivial Pursuit ® est une marque déposée par Horn Abbot International Ltd. sous licence de 3D Licensing.
© Tilsit Éditions 2000.
TILSIT ÉDITIONS

14 JUIN 1800 ...
Défaite et victoires

UN MOIS APRES AVOIR franchi le Grand Saint-Bernard, Bonaparte est parvenu à isoler puis à encercler les Autrichiens du baron Mélas entre le Pô, les Alpes et les Apennins.

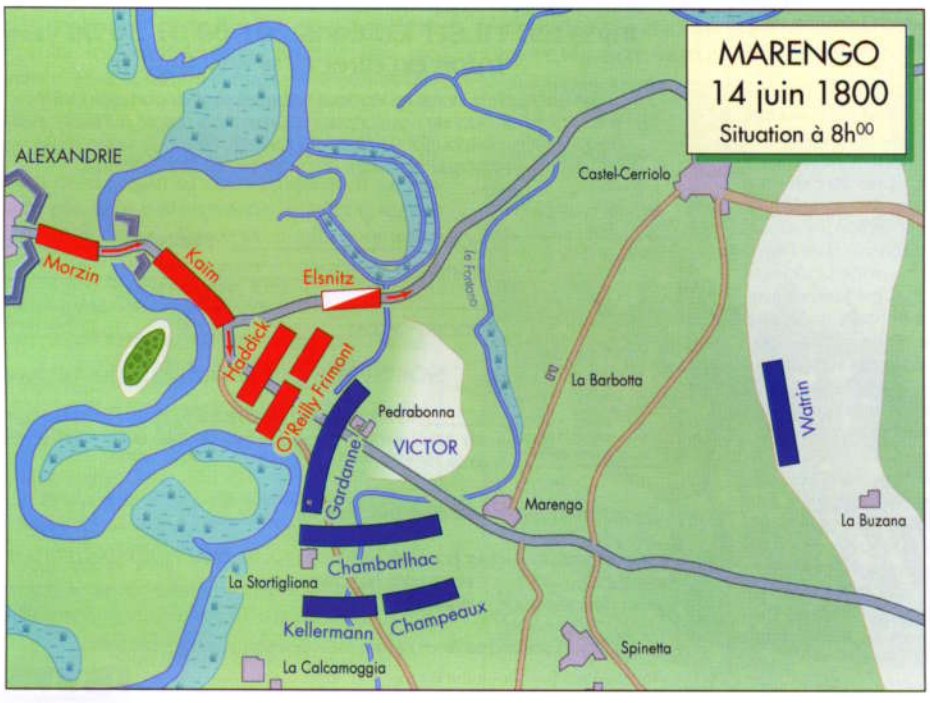
Jean-Christophe RAGUET

Mais le piège est large et l'armée française, sans renseignement sur l'ennemi, progresse vers l'ouest à la recherche de l'armée autrichienne, vers la bataille majeure qui terminera la campagne...En ce soir du 13 juin 1800, l'armée française vient d'installer son bivouac après deux jours de marche. Les éléments de tête du général Victor ont traversé la plaine qui s'étend entre la Bormida et la Scrivia. A l'ouest, la division Gardanne est en avant-garde à Pedrabonna et la division Chambarlhac est en arrière de Marengo. Presque deux kilomètres plus à l'est la division Watrin, aux ordres de Lannes, a allumé ses feux au sud de Castel-Cerriolo. Les brigades de cavalerie de Kellermann et de Champeaux sont respectivement sur l'aile gauche de Victor et à l'aile droite de Lannes. La petite garde consulaire et la division Monnier se sont arrêtés à Torre di Garrofoli, où Bonaparte doit passer la nuit. Douze kilomètres séparent les deux extrémités des 19 000 hommes de ce dispositif qui permettra de reprendre la marche le lendemain, ou d'attendre des nouvelles des reconnaissances lancées dans la nuit et des divisions détachées sur les flancs : au nord, la division Lapoype cherche le contact avec l'ennemi sur la rive nord du Tanaro, tout comme le fait Desaix avec la division Boudet, au sud, sur la route de Rivalta. En fin d'après-midi pourtant, Gardanne a bousculé 3 000 Autrichiens à Spinetta, en vue de Marengo, avant de les poursuivre sur les rives de la Bormida, en face d'Alexandrie. Deux canons ont été pris et tout laisse penser que cette troupe a rejoint la garnison dont elle fait partie. La nuit est calme et il n'y aura pas bataille le lendemain.

LE PLAN DE MÉLAS

De l'autre côté de la Bormida, à l'abri des bois et des murailles d'Alexandrie où l'armée autrichienne s'est concentrée, les officiers et les hommes ont d'autres certitudes. Le vieux baron Mélas a décidé de briser l'encerclement. Dès l'aube, ses 34 000 hommes devront franchir la Bormida et se faire jour au travers de cette avant-garde Française parvenue à Marengo. L'affaire n'est pas douteuse car le conseil de guerre autrichien imagine les masses françaises en marche vers Alexandrie, mais venant du nord-est, par la route de Salé.

Sur cette route au nord de la plaine, une brigade de cavalerie et les deux divisions d'infanterie du général Ott suffiront pour se couvrir de ce côté. Au sud, le général O'reilly aura l'occasion de se venger de son après-midi malheureux à Spinetta en bousculant à sont tour son vainqueur de la veille et en tournant la gauche française. Au centre, sur la route principale d'Alexandrie à Tortone, Mélas mènera lui-même la colonne principale composée des divisions de Haddick, de Kaïm, des grenadiers de Morzin et de la grande réserve d'artillerie. L'objectif général est de forcer le passage vers le Pô par Tortone et Plaisance, puis de s'abriter du fleuve pour rejoindre Vukassovich et peut-être sauver l'armée qui n'a plus que quatre jours de vivres. La bataille qui s'annonce n'est pas ordinaire : elle s'apparente à la sortie d'une armée assiégée.



SURPRISE RÉCIPROQUE À PEDRABONNA

A quatre heures du matin, la division O'Reilly commence à sortir de l'ouvrage de la tête de pont qui garde la route d'Alexandrie. Peu de temps après, elle arrive en vue des positions de Gardanne qui barre la route depuis Pedrabonna jusqu'à une fermette bien abritée le long de la Bormida. O'Reilly aperçoit aussi la division Chambarlhac et la cavalerie. Les 9 000 hommes de Victor sont trop nombreux pour lui et il décide d'attendre la division Haddick qui le suit en s'écoulant trop lentement de la tête de pont. Trois heures durant, les adversaires se font face, dans une situation presque surréaliste. Dans le camp français, si toutes les troupes de Victor prennent les armes en formant une solide seconde ligne avec la division Chambarlhac, personne ne pense à envoyer un courrier à Bonaparte. A huit heures, l'artillerie autrichienne ouvre un feu violent sur Gardanne, la petite brigade légère de Frimont attaque le long de la Bormida pendant que O'Reilly lance l'assaut sur Pedrabonna et au sud de la route. Sans soutien de son corps, l'avant-garde française perd rapidement ses quatre pièces d'artillerie et reflue en désordre vers Marengo.

INITIATIVES ET RÉACTIONS FRANÇAISES

Au sud, Victor qui n'a pas reçu d'ordres vient d'assister à la défaite de la division Gardanne. Pour verrouiller son aile gauche, il a fait rapprocher la division Chambarlhac de la Bormi-

Suite page 43

MARENGO 1800

Jours de Gloire « Initiation »

Règles de Frédéric BEY sur un système de Richard H. BERG. Scénarios et recherches historiques et cartographiques de Marc BRANDSMA.

Jours de Gloire « Initiation » est une version simplifiée de la règle de la série *Jours de Gloire*. Elle est destinée à faciliter l'accès à la série, pour des joueurs peu expérimentés. À l'occasion de la sortie de *Marengo 1800*, nous vous proposons, fait exceptionnel, deux versions des règles : *Jours de Gloire « Initiation »*, publié dans le présent n° de Vae Victis, et *JdG « Classique »*, nouveau nom donné aux règles complètes de *Jours de Gloire III – Zürich 1799*, publié dans Vae Victis n°29 et disponible également, en version actualisée, sur le site Jours de Gloire (**http://perso.club-internet.fr/fredbey/**). Les deux règles sont utilisables pour les 4 jeux existants : *Rivoli 1797, Les Pyramides 1798, Zürich 1799* et *Marengo 1800*. Le Trophée du Bicentenaire de janvier 2001 se jouera avec *Jours de Gloire « Classique »* (une version papier sera distribuée).

I. Regles de Base

Les points ne concernant que Jours de Gloire « Classique » sont notés en bleu.

0 – Généralités

0.1 - Échelles

Un point de force représente 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente quatre canons environ (un peu plus ou un peu moins, suivant leurs calibres).

0.2 - La carte

La carte reproduit les lieux historiques de la bataille. Une grille d'hexagones est imprimée afin de contrôler la position et les mouvements des pions. La carte comprend différents types de terrain, dont les effets, sur le déroulement du jeu, sont détaillés dans la Table des terrains.

0.3 - Les pions

Caractéristiques :

Il y a deux types de pions dans Jours de Gloire : des unités de combat de trois types (infanterie, cavalerie, artillerie) et des marqueurs. Les unités de combat sont identifiées par un fond de couleur correspondant à leur nationalité et par une bande de couleur permettant d'identifier leur formation d'appartenance (voir exemples de pions). Toutes les unités de combat ont deux faces : le recto pour l'unité en bon ordre (pleines capacités), le verso pour la même unité en désordre (capacités réduites, voir 10.1).

Les unités de combat possèdent quatre caractéristiques :

- la force, basée sur le nombre d'hommes composant l'unité ;
- la cohésion, capacité d'une unité à soutenir le combat ;
- l'engagement, qui n'est pas utilisé dans Jours de Gloire « Initiation » ;
- la capacité de mouvement, exprimée en points de mouvement (PM).

Test de cohésion

Le joueur jette 1d10, si le résultat est inférieur ou égal à la cohésion de l'unité, le test est réussi. Si le résultat est supérieur, le test est manqué.

0.4 - Le dé

Le jeu nécessite l'usage d'un dé à 10 faces (noté 1d10). Le « 0 » est un zéro, non un 10, comme dans certains autres jeux.

0.5 - Abréviations

Hex. : Hexagone.
MA : Marqueur d'Activation
PM : Point de Mouvement
TdC : Test de Cohésion
ZdC : Zone de Contrôle
LdV : Ligne de Vue
MD : Modificateur de Dé

1 - Tour de jeu

Il n'y a qu'un tour de jeu pour les 2 joueurs, qui agissent alternativement en fonction du tirage aléatoire des MA. Chaque tour comprend plusieurs phases.

P1. Phase d'initiative stratégique

Chaque joueur jette le dé pour le gain de l'initiative stratégique (voir 3.). Le joueur ayant l'initiative choisit un MA de la formation qui commencera le tour.

P2. Phase de rassemblement

Les joueurs placent, dans un bol, les MA des formations présentes sur la carte ou qui doivent y entrer en renfort ce tour (sauf celui sélectionné en P1), comme indiqué en 2.1.

P3. Phase d'activation

Un joueur tire au sort un MA dans le bol (sauf pour le premier MA, qui est sélectionné par le joueur ayant l'initiative). La formation correspondant au MA est désormais activée et peut entreprendre les actions listées en **2.3**. La phase d'activation est répétée jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul marqueur d'activation dans le bol. Ce dernier est mis de côté et la formation correspondante n'est pas activée.

P4. Phase de déroute

Les joueurs déplacent les unités en déroute, de la totalité de leur capacité de mouvement, dans la direction requise (voir 10.4).

P5. Phase finale

Les joueurs vérifient les conditions de victoire, avancent le marqueur Tour d'une case. On retourne alors en **P1**.

2 - Activation

2.1 - Marqueurs d'activation (MA)

Chaque MA possède deux caractéristiques (voir légende) : un type (O pour ordinaire ou C pour Combiné) et une valeur d'initiative du commandant (utilisée seulement pour JdG Classique).

Les MA servent à déterminer quel camp joue et quelles unités peuvent être utilisées, lors de la phase **P3**. Chacun des MA ordinaires désigne une formation particulière. Une formation est un groupe d'unités identifié par une bande de couleur sur les pions (voir tableau des codes couleur). Toutes les formations ont deux MA. En phase **P2** de chaque tour, les joueurs placent le 1er MA de chaque formation, présente sur la carte ou arrivant en renfort, dans le bol ainsi qu'un nombre de 2E MA de ces mêmes formations égal au potentiel d'ordre du général en chef (**voir 2.4**). Les joueurs choisissent librement quelles formations ont leur 2e MA de sélectionnés.

Exemple : Bonaparte ayant un potentiel d'ordre de 3. Le joueur français peut placer dans le bol un 1er MA de chacune de ses formations, plus le second MA de 3 de ces mêmes formations.

Des MA spéciaux sont utilisés dans certaines batailles. Leur mode d'emploi est détaillé dans les règles spécifiques à celles-ci.

Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Les MAC sont repérés par un C sur leur pion. Les MAC sont placés dans le bol (par choix ou obligation), avant le test d'initiative stratégique (Phase P1). Leurs effets et procédures d'utilisation sont décrits dans les règles spécifiques de chaque bataille.

2.2 - Utilisation des MA

Au début de la phase d'activation (phase **P3**), un joueur tire au sort un MA dans le bol. Les unités de la formation désignée par ce MA sont alors activées et peuvent entreprendre une action. Quand le joueur a réalisé toutes les actions qu'il souhaite avec cette formation, le MA est mis de côté et un joueur tire au sort un nouveau MA dans le bol, répétant le processus ci-dessus.

Fin de la phase d'activation : quand il ne reste plus qu'un seul MA dans le bol, la phase d'activation est terminée. Le dernier MA est mis de côté, sans que la formation correspondante soit activée.

2.3 – Actions possibles

Les unités de la formation activée peuvent, dans l'ordre suivant :

- faire feu pour l'artillerie ;
- se déplacer ;
- engager un combat de choc pour l'infanterie et la cavalerie ;
- tenter un ralliement, pour les unités en désordre ou en déroute.

2.4 - Généraux en chef

Les joueurs disposent chacun d'un pion général en chef. Ce dernier possède 3 caractéristiques :

- un MD pour l'initiative stratégique ;
- un potentiel d'ordres (voir **2.1**) ;
- une portée de commandement, exprimée en nombre d'hex. (utilisée seulement pour JdG Classique)

Avec JdG Initiation, les pions chefs ne sont pas déployés sur le champ de bataille. Ils sont placés en bord de carte, devant chaque joueur, afin que ceux-ci puissent se rappeler leurs caractéristiques.

3 - Initiative Stratégique

Durant la phase d'initiative stratégique (phase **P1**.), chaque joueur jette 1d10 et ajoute le MD de son général en chef. Le joueur avec le meilleur score gagne l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité, aucun joueur ne dispose de l'initiative stratégique et tous les MA sont placés dans le bol. Sinon, le joueur ayant obtenu l'initiative stratégique peut choisir un MA d'une formation qui débutera le tour en étant activée avant toutes les autres (ne pas placer ce MA dans le bol). Le joueur peut décider de ne pas choisir de formation et de ne pas utiliser son avantage. Dans ce cas la phase d'activation débutera par le tirage au sort d'un MA, comme en cas d'égalité.

4 – Mouvement

4.1 - Capacité de mouvement

Chaque unité dispose d'une capacité de mouvement, exprimée en PM et indiquée sur le pion. Ce chiffre représente le nombre maximum de PM que l'unité peut dépenser durant

une phase d'activation. Les unités peuvent toujours se déplacer en dépensant moins de points de mouvement que leur capacité ne l'autorise.

4.2 - Mise en carré

La mise en carré n'est autorisée qu'en terrain clair et pour des unités d'infanterie et d'artillerie qui ne sont ni en désordre, ni en déroute. Une unité d'artillerie ne peut se mettre en carré que si elle est empilée avec une unité d'infanterie qui se forme également en carré.

Une unité, ou une pile d'unités, peut volontairement se mettre en carré (placer un marqueur Carré) ou sortir d'un carré (enlever le marqueur) lors de sa phase d'activation. Une unité ne peut se mettre en carré que si elle ne bouge pas : se mettre en carré coûte la totalité des PM d'une unité. Sortir d'un carré coûte **+ 1 PM** et l'unité peut être orientée librement. Il est possible de se mettre en carré ou sortir d'un carré dans une ZdC ennemie.

Une unité en carré peut se déplacer d'un hex. au maximum et en terrain clair seulement, à condition de ne pas dépenser plus de 2 PM pour cela. Une unité en carré, mise en désordre ou obligée de reculer suite au résultat d'un combat, quitte immédiatement la formation en carré (retirer le marqueur Carré). Si une unité d'une pile d'unités en carré est mise en désordre, la totalité de la pile quitte la formation en carré.

4.3 - Mouvement et terrain

Une unité dépense des PM pour tout hex. dans lequel elle pénètre. Le coût en PM de chaque hex. dépend du type d'unité et du terrain (voir Table des terrains). Les unités ne dépensent pas de PM pour changer d'orientation (voir **6**).

Route :

Une unité utilisant une route bénéficie du coût réduit de mouvement indiqué dans la Table des terrains, si elle est entrée dans cet hex. de route depuis un autre hex. contenant la même route. Sinon, elle dépense le coût normal du terrain de cet hex. Une unité ne peut pas utiliser le mouvement sur route pour se placer adjacente à une unité ennemie : elle doit payer le coût « normal » du dernier hex.

Terrains infranchissables :

Certains hex. ou bords d'hex. sont infranchissables : les unités ne peuvent y entrer ou les franchir que s'ils sont traversés par une route, un chemin ou un pont.

4.4 - Limites au mouvement

Une unité qui se déplace doit tracer sur la carte un chemin continu d'hex. adjacents les uns aux autres, en payant le coût en PM de chaque hex. dans lequel elle pénètre. Les unités se déplacent indépendamment les unes des autres et le mouvement d'une unité doit être terminé avant de pouvoir commencer le mouvement d'une autre unité. L'orientation de l'unité n'a pas d'effet sur son mouvement. Une unité doit toujours avoir assez de PM non dépensés pour payer le coût de l'hex. dans lequel elle souhaite pénétrer. S'il ne lui reste pas assez de PM, elle ne peut entrer dans l'hex. Les PM ne peuvent pas être accumulés d'une phase d'activation à l'autre.

Mouvement de l'artillerie :

Les unités d'artillerie, ayant tiré au début de la phase d'activation (les tirs d'artillerie sont effectués avant toute autre action), peuvent ensuite se déplacer, mais avec une capacité de mouvement réduite de moitié (arrondie à l'entier supérieur). Utiliser un marqueur Tir/Mvt Réduit pour l'indiquer.

***Note** : Par manque de place, aucun marqueur Tir/Mvt réduit n'a été imprimé cette année. Il est possible d'utiliser ceux des jeux précédents de la série Jours de Gloire.*

5 - Empilement et renforts

5.1 - Empilement

Les marqueurs et pions général en chef ne comptent pas pour les restrictions d'empilement.

Dans un même hex. peuvent s'empiler, soit :

- deux unités du même type (infanterie, cavalerie ou artillerie) et de la même formation ;
- une unité d'artillerie, quelle que soit sa formation, combinée avec une ou deux unités d'infanterie ;
- deux unités d'artillerie, quelles que soient leurs formations.

Exception : la contrainte de formation identique ne s'applique pas aux unités en déroute.

Interdictions :

- une unité en déroute ne peut pas être empilée avec une unité en bon ordre ou en désordre ;
- une unité en carré ne peut pas être empilée avec une unité qui ne l'est pas ;
- une unité d'artillerie ne peut pas être empilée avec une unité de cavalerie.

Effet de l'empilement sur les mouvements :

Une unité ne peut jamais entrer dans ou traverser un hex. occupé par une unité ennemie. Par contre, il est toujours possible d'entrer ou de traverser un hex. occupé par des unités amis si les limites d'empilement ne sont pas dépassées à la fin du mouvement. Une unité entrant dans un hex. occupé par une autre unité est placée au-dessous de la pile.

Exception 1 : dans une pile de pions, les unités d'artillerie sont toujours placées au-dessus.

L'ordre d'empilement au sein d'une pile peut être modifié librement au début de la phase d'activation des unités concernées (avant les mouvements).

Les restrictions d'empilement s'appliquent à la fin des mouvements (y compris pour les refus de choc, voir **8.8**).

Exception 2 : Les limites d'empilement sont cependant vérifiées pendant les reculs, retraites et déroutes (voir 10.5 Unités traversées), durant lesquels leur dépassement peut être interdit ou donner lieu à des TdC de pénalité.

Exception 3 : une unité en carré, ne peut jamais être traversée par une autre unité.

Effet de l'empilement sur le combat

Les restrictions d'empilement s'appliquent pour toute la durée des combats (choc et/ou feu). Les effets sont les suivants :

- une artillerie empilée avec de l'infanterie peut toujours tirer ;
- des unités empilées sont obligées de combattre ensemble. En faire attaquer une en n'engageant pas les autres n'est pas autorisé (sauf si une d'elles est désorganisée) ;
- un tir d'artillerie et le résultat d'un choc affectent l'ensemble des unités d'une pile. Si une pile doit faire un TdC comme résultat d'un choc ou d'un tir, on effectue un TdC (et donc un jet de dé) par unité ;
- un tir de réaction (voir 8.3) n'affecte que l'unité d'infanterie ou de cavalerie de dessus d'une pile.

5.2 - Renforts

Les renforts entrent en jeu lorsqu'un de leur MA est mis en jeu dans le bol, puis tiré au sort. Le tour de mise à disposition des MA est indiqué dans le scénario. Le joueur peut choisir de placer les 2 MA dès leur tour d'arrivée (si le potentiel d'ordre du général en chef le permet).

Entrée sur la carte

Les unités en renforts entrent sur la carte, par l'hex. désigné dans le scénario, comme si elles étaient en colonne les unes derrière les autres : elles peuvent entrer par piles, la seconde pile de la formation paye le double du coût de l'hex. d'entrée, et ainsi de suite (trois fois le coût, quatre fois le coût etc.).

Si un ou plusieurs pions d'une formation en renfort ne peuvent pénétrer sur la carte au tour

prévu, par défaut de capacité de mouvement ou d'empilement, leur entrée est reportée au prochain tirage d'un MA de la formation.

Hex. de renforts :

Aucune unité ne peut occuper un hex. d'entrée de renforts ennemis, ou un hex. adjacent à celui-ci, avant que tous les renforts prévus soient entrés en jeu sur la carte.

6 - Orientation et ZdC

6.1 - Orientation

Les unités sont orientées de façon à ce que le haut du pion (côté avec la bande de couleur) soit face à un angle d'hex. (voir schéma).

Toutes les unités présentes dans un hex. doivent avoir la même orientation.

Exception 1 : Une unité d'artillerie, empilée avec une ou deux unités d'infanterie, n'est pas obligée d'avoir la même orientation que celles-ci.

Les deux hex. qui font face au haut du pion sont appelés hex. de front, les quatre autres hex. adjacents à l'unité sont appelés hex. arrière (voir schéma).

Exception 2 : les unités situées dans un hex. de ville, village, château, et les unités en carré, sont considérées comme ayant six hex. de front.

Effets de l'orientation :

L'orientation n'a pas d'effet sur le mouvement. Une unité est libre de changer d'orientation, sans surcoût, au cours ou à la fin de son mouvement. Les unités qui sortent d'un carré et les unités en déroute qui se rallient peuvent choisir librement leur orientation. L'orientation a un effet sur le combat. Une unité ne peut tirer ou engager un combat de choc que dans ou à travers ses deux hex. de front.

Les unités considérées comme ayant six hex. de front (voir ci-dessus) peuvent attaquer au travers de n'importe lequel de ces six hex., mais avec un malus au dé de -1. Il suffit alors d'orienter le pion dans le sens de l'attaque souhaitée, avant la résolution du combat. Elles ne sont alors obligées d'attaquer que les unités adverses situées dans les deux hex. de front usuels (comme si elles n'avaient que 2 hex. de front).

6.2 - Zone de contrôle

La zone de contrôle représente l'influence exercée par une unité au-delà de l'hex. où elle se trouve. Toutes les unités exercent une ZdC dans les six hex. adjacents.

Exceptions de ZdC :

- les unités d'artillerie, les unités en carré et les unités en déroute n'exercent pas de ZdC ;
- les ZdC ne s'étendent pas au-delà de bords d'hex. infranchissables pour l'unité ;
- les ZdC ne s'étendent pas au-delà des ponts et des gués sur des rivières infranchissables ;
- les ZdC ne s'étendent pas de l'extérieur vers l'intérieur d'une fortification, d'un château ou d'une redoute, même si ce côté d'hex. est traversé par un chemin ou une route.

Effets des ZdC :

Une unité doit cesser son mouvement dès qu'elle pénètre dans une ZdC ennemie (Exception : recul, retraite ou mouvement de déroute, voir 10.3 et 10.4), même si elle peut toujours changer d'orientation en entrant dans l'hex. Entrer dans une ZdC ennemie ne coûte pas de PM supplémentaire.

Exception : une unité en désordre doit dépenser +1 PM pour entrer en ZdC ennemie (voir 10.1).

Une unité d'artillerie ne peut entrer dans un hex. de ZdC ennemie que si celui-ci est occupé par au moins une unité d'infanterie amie.

Une unité située dans une ZdC ennemie au début de la phase d'activation peut :

- sortir de la ZdC (voir ci-dessous) ;
- rester sur place et changer éventuellement d'orientation, d'un angle d'hex. (60°) au maximum.

Une unité peut quitter une ZdC ennemie :

- en dépensant un PM en plus du coût du premier hex ;
- mais sans pouvoir entrer immédiatement dans une ZdC située dans un hex. de front d'unité ennemie ;
- et sans se déplacer d'un hex. de ZdC à un autre hex. de ZdC de la même unité ennemie.

Les ZdC n'ont pas d'effets sur les combats mais seulement sur les recul, retraite ou mouvement de déroute des adversaires (voir 10.3 et 10.4).

7 - Tirs d'artillerie

7.1 - Généralités

L'artillerie tire en utilisant sa capacité de tir, éventuellement modifiée par différents facteurs.

Deux artilleries empilées dans un hex. peuvent : soit tirer indépendamment sur la même cible ou des cibles différentes ; soit combiner leur tir sur la même cible (si elle sont de la même formation). Pour cela, on ne cumule pas leurs capacités de tir respectives, mais on prend la capacité de tir la plus élevée des deux, et on ajoute **+ 2** au jet de dé de résolution du tir.

7.2 - Contraintes de tir

Une unité d'artillerie en désordre ne peut pas tirer. Une artillerie ne peut tirer que dans le cône de tir défini par le prolongement de ses deux hex. de front. Le tir a lieu avant les mouvements (voir **4.4**). Une unité d'artillerie peut cependant changer d'orientation (en restant dans son hex.) et tirer, pendant la même phase d'activation. Ce changement d'orientation, limité à un bord d'hex., n'est pas considéré comme un mouvement. Par contre, une unité d'artillerie ne peut pas changer d'orientation avant un tir de réaction.

Une unité d'artillerie ayant une unité ennemie dans un de ses hex. de front doit obligatoirement tirer sur cette dernière (s'il y en a deux dans deux hex. différents, choisir la cible). La contrainte est la même pour deux unités d'artillerie empilées ensemble et est valable avant comme après un changement éventuel d'orientation.

7.3 - Capacité et portée de tir

Une unité d'artillerie possède, lorsqu'elle n'est pas en désordre, une capacité de tir inscrite sur le pion. Les unités d'artillerie ont une portée efficace et une portée maximale de tir. Ces portées sont inscrites sur le pion et représentent le nombre maximum d'hex. séparant l'hex. de l'artillerie qui tire (exclus) et l'hex. de l'unité cible du tir (inclus).

7.4 - Ligne de vue

Une unité d'artillerie doit pouvoir tracer une LdV vers l'unité cible. La LdV est tracée du centre de l'hex. de l'unité d'artillerie au centre de l'hex. de l'unité cible. Elle peut-être bloquée par des obstacles.

Obstacles bloquants :

- les hex. de niveau plus élevé que le tireur et la cible ;
- les hex. contenant un village, des bois, des vergers ou palmeraies ou une unité (amie ou ennemie) ;
- les bords d'hex. de crêtes, de pentes raides de redoute ou de fortifications.

Exception : Si la LdV traverse un côté d'hex. de redoute ou de fortification, la LdV n'est pas bloquée si le tireur et/ou la cible sont adjacentes à ce côté d'hex.

Bords d'hex. :

Lorsque la LdV passe exactement le long d'un bord d'un hex. bloquant (village, bois...), elle n'est pas bloquée. Par contre si elle passe par deux bords d'hex. bloquants, l'un à gauche, l'autre à droite, la LdV est bloquée. Lorsque la LdV passe exactement le long d'un bord bloquant (crête, pente raide...) d'un hex., elle est bloquée.

Obstacles et niveaux d'élévation :

Ignorer l'obstacle, dans la détermination de la LdV, si :

- le tireur et la cible sont tous deux à un niveau plus élevé que l'obstacle ;
- le tireur est sur un niveau plus élevé que la cible et l'obstacle, et l'obstacle est à mi-chemin entre le tireur et la cible ou plus proche du tireur ;
- la cible est sur un niveau plus élevé que le tireur et l'obstacle, et l'obstacle est à mi-chemin entre le tireur et la cible ou plus proche de la cible.

Tir à bout portant :

Il est toujours possible, sauf à travers un bord d'hex. de crête ou de pente raide.

7.5 - Résolution des tirs

Pour résoudre un tir d'artillerie, le joueur jette 1d10, y ajoute la capacité de tir de l'unité et les modificateurs listés dans la Table de tir (ils sont tous cumulatifs):

Résultats des tirs :

- de 9 à 12, l'unité cible doit faire un TdC (un TdC par unité, s'il s'agit d'une pile). Si le test est manqué (voir 0.3), celle-ci subit une mise en désordre ;
- de 13 à 14, l'unité cible (ou la pile) subit automatiquement une mise en désordre
- 15 et plus, l'unité cible (ou la pile) subit automatiquement une déroute.

8 – Choc

Les unités d'infanterie et de cavalerie sont les seuls à combattre au choc. Le choc effectué par une unité de cavalerie est appelé Charge (voir bénéfices particuliers dans la Table de choc et charges).

8.1 - Généralités

Toute unité dont la formation est activée peut engager un choc contre toute unité ennemie située dans un de ses hex. de front (voir **6.1**).

Exception 1 : les unités en désordre, en déroute, en carré et les unités d'artillerie ne peuvent pas engager de choc.

Exception 2 : une unité ne peut pas attaquer un hex. dans lequel elle ne pourrait pas entrer (dans ce cas elle peut éventuellement engager un choc dans son autre hex. de front).

Des unités adjacentes peuvent combiner leur attaque (8.4.). Le choc n'est jamais obligatoire. Une unité annonçant un combat doit attaquer toutes les unités ennemies situées dans ses hex. de front, à moins qu'une ou plusieurs de ces unités ennemies soient attaquées en combat de choc par une autre unité amie. Une unité ennemie ne peut être attaquée au choc qu'une seule fois au cours de la même phase d'activation.

8.2 - Détermination des chocs

Les joueurs doivent annoncer et désigner tous les combats de choc avant de les résoudre. Ils placent des marqueurs Choc ou Charge, selon le cas, sur les unités attaquantes.

8.3 - Tir de réaction

Généralités :

Une unité d'artillerie, cible d'un choc de la part d'une ou plusieurs unités ennemies, peut effectuer un tir de réaction sur une unité attaquante située dans un de ses hex. de front. Plusieurs unités d'artilleries ne peuvent pas combiner leur tir de réaction, mais tirent individuellement, éventuellement sur des cibles différentes. Le tir de réaction a lieu avant la résolution des combats de choc. Le tir de réaction est résolu avec tous les modificateurs listés dans la Table de tir. Le tir de réaction n'affecte que l'unité d'infanterie ou de cavalerie du dessus d'une pile (il n'affecte jamais une unité d'artillerie). Une unité désorganisée par un tir de réaction ne peut plus effectuer son attaque au choc. Dans le cas d'une pile, si l'unité d'infanterie ou de cavalerie du dessus est mise en désordre par le tir de réaction, l'autre unité devra donc attaquer seule.

8.4 - Choc combiné

Des unités amies situées dans des hex. adjacents peuvent combiner leurs forces pour engager un même combat de choc. Si elles ne souhaitent pas le faire, les combats de choc éventuels sont résolus séparément, selon l'ordre choisi par le joueur attaquant, et obligatoirement contre des unités adverses différentes. Les unités combinées pour une attaque additionnent leurs forces et cumulent les MD obtenus (voir 8.6).

Attaquants multiples :

Si les unités attaquantes sont situées dans des hex. de terrain qui pourraient apporter différents avantages au combat de choc :

- si le défenseur est dans un hex. de terrain clair, l'attaquant choisit le modificateur de terrain qu'il souhaite appliquer ;
- sinon, le défenseur choisi le modificateur de terrain qu'il souhaite que l'attaquant applique.

Défenseurs multiples :

Si une unité attaque plusieurs défenseurs situés dans des hex. différents, le défenseur choisit, pour le calcul des modificateurs, l'hex. qui lui procure le plus d'avantage.

8.5 - Résultat d'un choc

Procédure :

- Le joueur attaquant jette 1d10 et applique les modificateurs listés dans la Table de choc (ils sont cumulatifs, sauf exceptions). Voir également **8.6**.

Résultat :

Il dépend du total du jet de dé modifié :

- **10 ou plus**, le défenseur doit reculer d'un hex. et est automatiquement mis en désordre ;
- **de 5 à 9**, le défenseur doit reculer d'un hex. et faire un TdC. En cas d'échec au TdC, il est mis en désordre ;
- **de 0 à 4 et moins de 0**, l'attaquant est automatiquement mis en désordre et doit faire un TdC. En cas d'échec au TdC (voir 0.3), il doit reculer d'un hex. ;

Les résultats du choc s'appliquent à toute unité dans l'hex (on jette un dé pour chaque unité devant réaliser un TdC). Il faut appliquer dans l'ordre les effets indiqués ci-dessus, puis leurs effets induits (exemple : déroute suite à une nouvelle mise en désordre). Une unité en

TABLE DES TERRAINS

Type de terrain	Général	Infanterie	Cavalerie	Artillerie	Tir [a]	Choc [a]
Clair	1	1	1	2	PE	+1
Difficile/Coupé	1	1	2	2	PE	+1[i]
Verger/Palmeraie	1	1	3	2	– 1/PE [f]	– 1/– 2 [e]
Bois	2	2	3	3	– 1/ PE [f]	– 1/– 2 [e]
Marais	2	2	3	NA	PE	– 1[i]
Ville/Village [b]	2	2	3	3	– 1	– 1[i]
Châteaux [b]	2	2	2	2	– 2	– 3[i]
Route [c]	1/2	1	1	1	UAT	UAT
Chemin [c]	1/2	1	1	2	UAT	UAT
Pont/Ponton installé	0	0	0	0	PE	– 3
Ruisseau/Gué	0	+1	+1	+1	PE	– 1
Rivière/Lac	NA	NA	NA	NA	PE	NA
Crête	0	0	0	0	NA	PE[h]
+1 niveau de terrain	0	+1	+1	+1	– 1*	– 1*
+1 niveau + pente	+1	+1	+2	NA	– 1*	– 2*
+1 niveau + pente raide	+2	+2D	NA	NA	– 1 [g]*	NA
-1 niveau de terrain	0	0	0	0	PE *	+1*
-1 niveau + pente	+1	+1	+2	NA	PE *	– 1*
-1 niveau + pente raide	+1	+1D	NA	NA	– 1 [g]*	– 1*
Redoute	+1	+1	+3	+2D	– 1/ PE [i]	– 2 / – 1 [i]
Fortification	+1	+1	NA	NA	– 2 / PE [i]	– 3 / – 1 [ij]
Hex. unité amie		0	+1	+1	+1	PEPE
Quitter une ZdC [d]	0	+1	+1	+1	PE	PE

UAT : Utiliser l'autre terrain de l'hex / PE : pas d'effet / NA : non autorisé / D : mise en désordre automatique

[a] : S'applique pour une unité située dans ce type de terrain, cible d'un choc, d'une charge ou d'un tir.

[b] : Les unités, dans ces hex., ont 6 hex. de front et sont pénalisés d'un –1 lorsqu'elles attaquent.

[c] : Routes et chemins annulent le coût supplémentaire lié au franchissement d'un ruisseau, d'une redoute ou d'une fortification, les routes (seulement) celui lié à un changement de niveau. Le surcoût lié. aux pentes ou pentes raides n'est pas annulé, seul le D pour pente raide est ignoré.

[d] : Les unités en désordre dépensent (+1) point de mouvement pour entrer en ZDC ennemie.

[e] : Le premier chiffre concerne le choc d'infanterie et le second la charge de cavalerie.

[f] : Le (–1) s'applique aux tirs de réaction d'infanterie et le PE aux tirs d'artillerie.

[g] : L'artillerie ne peut pas tirer sur une unité adjacente à travers un hex. de pente raide.

[h] : Les crêtes bloquant la LdV, les charges de cavalerie ne sont pas possibles au travers d'une crête.

[i] : Le premier chiffre concerne une attaque de l'extérieur vers l'intérieur et le second l'inverse. Non cumulable avec les modificateurs dus à l'hex. intérieur, dans un sens comme dans l'autre (ex : ville - vers l'intérieur - ou hex. concernés par [b] – vers l'extérieur -).

[j] : Charge interdite contre une unité placée dans ces hex. (ou derrière ces côtés d'hex.).

* : Le modificateur au dé de choc ou tir, obtenu pour une différence d'un niveau de terrain, reste le même pour un écart de 2 niveaux ou plus.

TABLE DES RAPPORTS DE FORCE

Rapport de force	Modificateur au jet de dé
4/1 ou +	+ 4
3/1	+ 3
2/1	+ 2
1,5/1	+ 1
1/1	0
1/1,5	– 1
1/2	– 2
1/3	– 3
1/4 ou –	– 4

TABLE DE TIR

Résultat du dé modifié	Effet sur la cible
15 et plus	R
13 à 14	D
9 à 12	TdC

TdC = Test de cohésion, si échec
D/D = Mise en désordre
R = Mise en déroute

TABLE DES CONTRAINTES D'EMPILEMENT SUR LE MOUVEMENT

	Respect obligatoire des contraintes d'empilement	Effet de l'entrée dans une ZdC
Mouvement normal **Refus de choc (4.1 et 8.8)**	– Pendant le mouvement : NON et +1 PM pour traverser (4.4) – A la fin du mouvement : OUI	– Arrêt obligatoire +1PM si en désordre – Désorganisation supplémentaire en ZdC de front pour refus de choc.
Marche forcée (4.1)	– Une unité (ou pile d'unité) en marche forcée ne peut pas entrer dans un hex. contenant une unité amie.	– La marche forcée se fait à plus de 5 hex. d'unités ennemies seulement.
Recul après combat **ou retraite (10.3)** **Mouvement de déroute (10.4)**	– OUI sauf si le seul chemin possible oblige à traverser une unité amie en violant les règles d'empilement. Dans ce cas l'unité traversée fait un TdC (ou un mouvement de déroute si en déroute)	– Désorganisation supplémentaire en ZdC de front (élimination si déjà en déroute) – Pas d'arrêt obligatoire en ZdC

déroute, devant subir un TdC, effectue immédiatement et à la place, un mouvement de déroute (voir 10.2).

8.6 Modificateurs de dé de choc

Rapport de force :

Chaque joueur totalise la force de toutes ses unités concernées par le choc. L'attaquant compare la force de ses unités avec celle des unités du défenseur. Le résultat est arrondi en faveur du défenseur. Ainsi, une unité de 8 points de force attaquant un ennemi avec 3 points de force entreprend le choc avec un rapport de force de 2 contre 1. S'il y avait eu 5 points de force en attaque contre 6 en défense, le rapport de force aurait été arrondi à 1 contre 1,5. La Table des rapports de force donne les modificateurs correspondants.

Différentiel de cohésion :

L'attaquant soustrait le niveau de cohésion le plus élevé des unités du défenseur du niveau le plus élevé de ses unités, et la différence obtenue constitue le modificateur au jet de dé.

Autres modificateurs :

Voir Table de choc et charge

8.7 Avance après choc

Si le défenseur abandonne son hex. (recul, retraite ou élimination) à la suite d'un combat de choc, l'attaquant doit avancer dans l'hex. abandonné avec au moins une de ses unités, choisie librement parmi les unités ayant participé au combat.

Si l'avance après choc se fait dans, ou à travers, un hex. de terrain qui la désorganise, l'unité doit subir cette désorganisation (ex. : infanterie au travers d'un bord d'hex. de pente raide).

8.8 - Refus de choc

La cavalerie, même désorganisée, peut esquiver par un mouvement d'un ou deux hex., l'unité d'infanterie qui l'attaque au choc, si cela n'a pas déjà été fait pendant la phase d'activation en cours (i.e. si elle n'a pas reculé devant une unité activée par le même MA). Dans ce cas, l'infanterie peut avancer dans l'hex. abandonné. Une unité d'artillerie empilée avec l'infanterie qui a provoqué un refus de choc peut également avancer dans l'hex abandonné (Exception au **8.9**). Pour la cavalerie, il n'y a pas de contrainte de réorientation ou de choix d'hex. pour l'esquive, mais tous les effets éventuels du terrain ou des ZdC s'appliquent.

MODIFICATEURS AU JET DE DE POUR LES TIRS D'ARTILLERIE

Type de modificateur	Modificateur	Valeur
Tireur	– Tir d'une artillerie	+ capacité de tir de l'unité
	– Tir combiné de 2 unités d'artillerie de la même formation empilées dans le même hex.	+ 2
	– Tireur ayant six hex. de front (carré/ville/village)	– 1
	– Tir de réaction (8.3) ou de contre-batterie (7.6)	– 1
Cible	– Terrain de la cible et coté d'hex.	Voir table des terrains
	– Cible groupée : deux unités ou plus, hors artillerie, dans l'hex.	+ 1
	Cible formée en carré	+ 1
Portée de tir	– Tir à bout portant, contre infanterie ou cavalerie	+ 1
	– Tir à portée efficace	0
	– Tir à longue portée, pour chaque hex. au-delà de la portée efficace	– 2

TABLE DES EFFETS DE LA NUIT

Effet sur	Description
Mouvement	– Pas de marche forcée (excepté les renforts) – Entrer dans une ZdC ennemie : +2 PM – Mouvement au contact d'unités ennemies interdit pour les unités en désordre
Tir et Choc	– Tir d'artillerie à bout portant uniquement – Charges interdites – Test de cohésion : + 2
Ralliement	– Unités en désordre automatiquement ralliées – Test de ralliement des unités en déroute : – 3 (à la place du + 1 habituel)

TABLE DE CHOC ET CHARGE

Résultat du dé modifié	Défenseur	Attaquant
10 ou +	1 + D	*Choc de rupture (8.7) Ou Poursuite (9.5)*
5 à 9	1+ TdC	*Poursuite (9.5)*
0 à 4	*Poursuite si contre-charge et recul ou retraite de l'attaquant) (9.4 et 9.5)*	D + TdC/1
Inférieur à 0	*Contre choc (8.7) Ou poursuite (9.5)*	D + TdC/1

1 = recul d'un hex. D = mise en désordre

TdC = test de cohésion, si échec DTdC/1 = test de cohésion, si échec recul d'un hex.

Les mentions en italique ne concernent que la cavalerie.

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ DE CHOC OU CHARGE

Type de modificateur	Modificateur	Valeur
Force	– Rapports de force (8.6)	Voir table des rapports de force
Cohésion	– Différentiel de cohésion entre les unités de plus grande valeur de cohésion de l'attaquant et du défenseur (8.6)	Cohésion du meilleur attaquant Cohésion du meilleur défenseur
Terrain	– Terrain du défenseur, coté d'hex. et unité ayant 6 hex. de front	Voir table des terrains
Déroute	– Défenseur en déroute (non cumulable avec les 2 modificateurs suivants)	+ 2
Position	– Défenseur attaqué depuis un de ses hex. d'arrière	+ 2
	– Défenseur attaqué depuis un hex. de front ET au moins un de ses hex. d'arrière (non cumulable avec le cas précédent) Rappel : les unités attaquantes doivent être adjacentes	+ 3*
	– Attaque en ayant un de ses hex. d'arrière situé dans un hex. de front d'une ou plusieurs unités ennemies ne participant pas au combat (cumulable avec les deux cas précédents)	– 1
Charge et Carré	– Charge avec au moins une unité de cavalerie lourde	+ 3
	– Charge de cavalerie non lourde	+ 1
	– Charge de cavalerie contre un carré (supprime le bonus de charge). Valable même si la charge est combinée avec une attaque d'infanterie	– 2
	– Infanterie seule contre un carré	+1

* : Ce modificateur s'applique uniquement dans les cas « front/arrière » ou « arrière/front » (« front/front » ne donne pas de modificateur, « arrière/arrière » donne + 2).

*Exemple : le recul dans une ZdC de front ennemie entraîne une désorganisation supplémentaire (voir **10.3**).*

8.9 - Artillerie au choc

L'artillerie ne participe jamais au choc. Elle n'a pas de force de choc, sa cohésion n'est jamais prise en compte pour un choc.

- si une artillerie est empilée avec un attaquant qui perd un combat de choc, l'artillerie est mise en désordre et doit reculer avec l'attaquant, si toutes les unités de la pile concernée reculent. Si l'attaquant gagne, elle ne peut pas avancer après combat ;
- si une artillerie est empilée avec une unité en défense et que celle-ci perd un combat de choc, elle doit reculer d'un hex. et faire un TdC (mise en désordre si le TdC est manqué);
- si une artillerie se trouvant seule dans un hex. (ou empilée avec une autre artillerie) est attaquée au choc après son tir de réaction, elle est automatiquement éliminée.
- si une attaque porte sur 2 hex., dont un des deux ne contient que de l'artillerie, l'artillerie n'est éliminée que si le combat contre l'autre pile est un succès.

9 - Carré et choc de cavalerie (charge)

Les unités d'infanterie placées en terrain clair, qui sont les cibles d'une choc effectué par une ou des unités de cavalerie et ne sont, ni en désordre, ni en déroute, peuvent essayer de se former en carré pour se protéger, même si elles se trouvent dans une ZdC ennemie. L'artillerie ne peut pas se mettre en carré, sauf si elle est empilée avec de l'infanterie ; dans ce cas elle se conforme à ce que fait l'infanterie. Le joueur propriétaire jette un dé avant la résolution de la charge :

- si le jet de dé est égal ou inférieur à la cohésion de l'unité ou de toutes les unités de la pile, l'unité ou la pile parvient à se former en carré. Placer alors sur elle un marqueur carré ;
- si le jet de dé est plus élevé que la cohésion de l'unité ou de n'importe quelle unité de la pile, l'unité ou la pile ne peut se former en carré. De plus, la ou les unités ayant raté le TdC sont mises en désordre.

Effets d'un carré :

- la cavalerie n'obtient plus aucun des bénéfices de son attaque au choc (charge). Au contraire, on applique un modificateur de **–2** au combat ;
- le tir de réaction d'une artillerie empilée avec une infanterie préalablement formée en carré est pénalisé par un **– 1** au dé de tir (il a forcément lieu après la tentative de mise en carré), en plus du **– 1** au tir de réaction (voir 8.3).

10 - Résultats des combats

On distingue, comme résultats d'un combat :

- la mise en désordre (**10.1**) ou en déroute (**10.2**) ;
- le recul : recul d'un hex. d'une unité en bon ordre ou en désordre ;
- la retraite : retraite de 2 hex. (infanterie) ou 3 hex. (cavalerie) d'une unité mise en déroute (**10.3**) ;
- le mouvement de déroute : comme durant la phase P4. (**10.4**).

10.1 - Désordre

Le pion d'une unité qui est mise en désordre est retourné sur son côté barré d'une bande blanche. Si l'unité est déjà en désordre, elle est mise en déroute. Si elle est déjà en déroute, elle est éliminée. Le pion d'une unité éliminée est retiré de la carte et ne peut plus revenir en jeu.

Une unité en désordre :

- dépense 1 PM supplémentaire pour entrer dans une ZdC ennemie ;
- ne peut pas engager un combat de choc ;
- ne peut pas se former en carré.

10.2 - Déroute

Une unité en désordre, qui subit une nouvelle mise en désordre, est mise en déroute (une unité peut également être mise en déroute directement, suite à un résultat de combat). On place un marqueur Déroute sur le pion pour indiquer son statut.

Exception : si l'unité est une unité d'artillerie, elle est éliminée.

Une unité en désordre qui subit au combat un résultat de mise en déroute est simplement mise en déroute, et non éliminée. Quand une unité déroute, elle doit immédiatement faire une retraite de 2 hex. (infanterie) ou de 3 hex. (cavalerie). Si elle ne peut effectuer ce mouvement dans sa totalité, elle est éliminée.

Une unité en déroute :

- ne peut pas se déplacer (sauf au cours de la phase P4.), ni combattre au choc ou tirer ;
- n'a pas de ZdC ;
- ne peut pas se former en carré ;
- n'a plus d'orientation (front ou arrière), mais doit « s'orienter » vers la direction de retraite qui lui est assignée, pour indiquer clairement celle-ci ;
- si elle est attaquée au choc, l'attaquant ajoute + 2 à son jet de dé
- si elle subit une nouvelle mise en désordre, elle est éliminée ;
- si elle doit faire un TdC, elle effectue immédiatement et à la place un mouvement de déroute ;
- si elle tente un TdC de ralliement elle est pénalisée d'un +1 ;
- si son mouvement de déroute la conduit à sortir de la carte, elle est éliminée.

10.3 - Recul et retraite après combat

Le résultat d'un combat peut conduire une unité à reculer d'un hex., et/ou en cas de mise en déroute, à faire une retraite de deux ou trois hex (voir **10.2**). Ce mouvement doit s'effectuer obligatoirement en s'éloignant de l'unité qui a causé ce résultat, comme seule contrainte de direction. Une unité qui ne peut accomplir son recul et/ou sa retraite dans son intégralité est éliminée. Le recul ou la retraite étant comptabilisé en nombre d'hex., et non pas en PM.

Contraintes d'orientation :

Si l'unité n'est pas en déroute, elle conserve son orientation initiale. Elle ne peut pas changer d'orientation, sauf si à la fin du recul elle se trouve obligée de s'empiler sur une autre unité amie orientée différemment (obligation de respecter 6.1, en prenant la même orientation que l'unité immobile, n'ayant pas subi la retraite).

Contraintes d'empilement :

Deux unités empilées qui reculent ou font retraite simultanément ne sont pas obligées de terminer leur mouvement dans le même hex. Une unité qui recule ou fait retraite ne peut pénétrer, qu'en dernier recours, dans un hex. occupé par une unité amie, avec laquelle elle ne pourrait pas s'empiler en respectant les règles d'empilement (voir 10.5).

Contraintes liées au terrain :

Une unité qui recule ou fait retraite ne peut pas traverser une rivière, sauf à un gué ou à un pont. Si elle doit reculer ou faire retraite, à travers une pente raide, un gué ou un pont, elle est automatiquement mise en désordre, en plus de tout autre mise en désordre déjà requise.

***Exception** : Le désordre dû à un gué ou un pont est ignoré pour un mouvements de déroute, voir **10.4**. Le désordre dû à une pente raide n'est pas ignoré, mais l'unité a la possibilité de contourner l'obstacle, voir exception 2 du **10.4**.*

Contraintes liées aux ZdC :

Une unité peut reculer dans une ZdC ennemie sans être obligée de s'y arrêter, comme lors d'un mouvement normal. Si elle recule ou fait retraite dans un hex de front d'une unité ennemie, elle subit alors une mise en désordre supplémentaire pour chaque hex. de ce type dans lequel elle pénètre. Une unité en déroute qui fait retraite dans une ZdC de front ennemie est donc éliminée.

10.4 - Mouvement de déroute

Pour la dépense des PM, le mouvement de déroute est géré comme un mouvement normal (voir 4.1).

Les contraintes d'empilement et celles liées aux ZDC du 10.3 sont également valables.

Procédure :

Dans la phase de déroute (Phase **P4**), les unités en déroute doivent se déplacer de leur capacité totale de mouvement, indiquée sur la face désorganisée de l'unité, vers l'hex de sortie le plus proche indiqué par le scénario, cela par le chemin le plus direct et en respectant les règles d'unités traversées (voir **10.5**). Par « le plus direct », il est entendu : en ligne droite vers le bord de carte indiqué.

Exception 1 : Si un obstacle quelconque est susceptible de provoquer une nouvelle désorganisation et donc l'élimination de l'unité, celle-ci est autorisée à se décaler d'une ou plusieurs colonnes d'hex., si cela est possible, pour poursuivre son mouvement de déroute.

Exception 2 : Deux unités en déroute empilées peuvent se séparer, au cours de leur mouvement de déroute, soit par un décalage d'une colonne d'hex supplémentaire, soit par un mouvement inférieur d'un hex. pour l'une des deux.

10. 5 - Unité traversée

Si le seul chemin de recul, de retraite ou de mouvement de déroute d'une unité passe ou se termine dans un hex. occupé par une ou plusieurs unités amies avec lesquelles son empilement est impossible, l'unité peut quand même le traverser, même si cela l'oblige à terminer son mouvement plus loin que requis. La ou les unités traversées doivent effectuer un TdC. Cela peut se répéter jusqu'à ce que l'unité qui recule ou retraite trouve un hex dans lequel elle peut stationner en respectant les règles d'empilement. Si l'unité traversée est une unité en déroute, elle doit effectuer un mouvement de déroute en lieu et place du TdC.

11 - Ralliement

Les unités en désordre qui n'ont ni bougé, ni tiré et les unités en déroute, peuvent tenter de se rallier à la fin de leur phase d'activation. Les unités adjacentes à une unité ennemie ne peuvent pas tenter de se rallier. Pour rallier une unité, le joueur propriétaire jette 1d10, avec + 1 si l'unité est en déroute :

- si le jet de dé est égal ou inférieur à la cohésion réduite de l'unité (le pion est en effet sur son côté désordre, avec des valeurs réduites) :
- si l'unité était en désordre, la retourner sur son côté normal (en ordre) et la réorienter librement ;
- si l'unité était en déroute, enlever le marqueur de Déroute, la laisser sur son côté en désordre et la réorienter librement

● si le jet de dé est supérieur à la cohésion réduite de l'unité, l'unité reste en l'état et pourra tenter un nouveau ralliement lors de la prochaine activation.

12 - Nuit

Pendant les tours de nuit, les changements suivants sont à prendre en compte :

● entrer dans une ZdC ennemie coûte 2 PM supplémentaires (+ 2 PM) ;

● mouvement au contact d'unités ennemies interdit pour les unités en désordre (elles peuvent néanmoins quitter les ZdC ennemies) ;

● tir d'artillerie à bout portant uniquement ;

● les charges de cavalerie sont interdites

● modificateur de + 2 au dé pour tous les TdC ;

● les unités en désordre qui n'entreprennent aucune action et ne sont pas adjacentes à une unité ennemie sont automatiquement ralliées ;

● les tests de ralliements des unités en déroute : modificateur de – 3 au dé au lieu de + 1.

II. Regles spécifiques à Marengo 1800

Marengo 1800 simule, à l'échelle de la demi-brigade, la bataille qui a opposé le 14 juin 1800 l'armée française du général Bonaparte à l'armée autrichienne du général Mélas.

0.1-Echelles

Chaque tour de jeu couvre 1h20 de temps réel. L'échelle de la carte est de 350 mètres par hex.

0.2 La carte

Sur la carte, les vignes (ex : hex. 1012), les arbres isolés (ex : hex. 0613) et les maisons isolées (ex : hex. 1101) sont purement décoratifs. Les hex. de vignes sont considérés en toutes choses comme des Hex. de terrain clair. La végétation présente le long des cours d'eau est purement décorative et n'influe ni sur les mouvements ni sur les combats.

0.3 Les pions

Sur les pions, les abréviations ont les significations suivantes :

Lég. pour légère, Hu. pour Hussards, Ch. pour Chasseurs, , Dr. pour Dragons, Cav. pour Cavalerie, Emp . pour Empereur, Gr. pour Grenadiers, Fr. pour Franz.

La force, imprimée sur un rectangle de fond orange, indique que le pion en question est destiné à des scénarios « Et si ? », présents ou à venir (Trophée du Bicentenaire), pour lesquels il remplacera le pion de même nom, mais de force inférieure. Ces pions ne sont utilisés que si le scénario l'indique explicitement.

L'artillerie de Réserve située dans la tête de pont (Formation O'Reilly) ne peut pas se déplacer. Elle est considérée comme ayant six hex. de front et peut donc tirer dans n'importe quelle direction.

2.1 Marqueurs d'activation (MA)

● **MA « Zach »**

Le MAC « Zach » est destiné à rendre de compte de la désorganisation momentanée de l'armée autrichienne, due au départ de son général en chef. Il est utilisé une fois dans la partie, obligatoirement au cours du tour de jeu suivant le retrait de Melas de la bataille (14 juin uniquement). Il est placé dans le bol lors de la phase P1 (C). Dès qu'il est tiré au sort, lors de la phase P3 (D), on retire du bol tous les MA Hadik/Kaim, Frimont et Von Morzin non encore utilisés (ils ne seront pas joués ce tour-ci).

● **Marqueurs d'activation Combinée (MAC)**

Il ne sont utilisable que pour les scénarios du 14 juin 1800.

Le MAC « Grande charge » : Il est utilisable une seule fois dans la partie. Il permet d'activer en même temps toutes les unités de cavalerie française. De ce fait, ces unités pourront être activées jusqu'à trois fois dans le même tour (une ou deux fois grâce à leur MA respectif et une fois avec le MAC).

Le MAC « Marmont » : Il est utilisable une seule fois dans la partie. Il permet d'activer en même temps toutes les unités d'artillerie française. De ce fait, ces unités pourront être activées jusqu'à trois fois dans le même tour (une ou deux fois grâce à leur MA respectif et une fois avec le MAC).

Procédure d'utilisation : Le choix des MAC se fait AVANT le test d'initiative stratégique (**B.1**). Quand un joueur décide d'utiliser un MAC, il le place secrètement dans le bol lors de la Phase C. Le MAC s'ajoute dans ce cas aux MA des formations auxquelles appartiennent les unités concernées par une activation supplémentaire, via ces MAC « Grande Charge » ou « Marmont ». Le MAC peut être choisi et joué en premier par le joueur ayant gagné l'initiative stratégique. Lorsque le MAC est tiré au sort, le joueur active immédiatement, dans leur statut d'ordre respectif (Ordres Reçus ou Sans Ordres), les unités qui lui sont rattachées. Les unités appartenant à des formations Sans Ordres Reçus du QG peuvent utiliser la règle d'Initiative du Commandant (**2.4**). Pour cela on effectue un seul test, valable à la fois pour toutes les unités des formations Sans Ordres Recus du QG concernées, en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Si, avant ou après, un MA d'une formation, dont une ou plusieurs unités sont rattachées au MAC, est tiré au sort, celle-ci est activée seule et normalement.

4.3 - Mouvement et terrain

Les hex. dans lesquels se trouvent une cassina (ferme avec enceinte) – voir légende de la carte – sont traités comme des hex. de terrain clair, sauf pour le modificateur de combat de choc (voir **8.6** des règles spécifiques). Le Fontanone est le seul ruisseau bordé de végétation sur la carte, il a les mêmes effets que les ruisseaux classiques sauf pour le modificateur de choc.

Terrains infranchissables

La Bormida, et les hex. inondés au travers desquels elle coule, sont infranchissables. Aucune unité ne peut y pénétrer.

14 - Empilement et renforts

5.1 - Empilement

Les unités de cavalerie française étant de très faible effectif moyen, il est possible d'en empiler trois dans le même hex. au lieu de deux.

8.6 Modificateurs de dé de choc

Autre modificateurs :

Hex. contenant une cassina : Pour marquer l'appui défensif constitué par les cassina (fermes avec enceinte), le bonus de +1 pour attaque en terrain clair est supprimé lorsque les défenseurs présents dans l'hex, où se trouve une cassina, sont des unités d'infanterie ou des unités d'artillerie empilées avec de l'infanterie. Pas de changement si l'unité présente dans l'hex. où se trouve une cassina est une unité de cavalerie. Le Fontanone apporte un modificateur de choc de – 2 au lieu de – 1 pour les autres ruisseaux. ❐

SCENARIOS

1 - 13 juin 1800, Victor chasse les Autrichiens de leur point d'appui

Le 13 juin 1800 à six heures du soir, la division Gardanne, qui forme l'avant-garde de l'armée française, s'engage contre les Autrichiens de O'Reilly et enlève très facilement le village de Marengo. Elle poursuit l'ennemi et s'arrête, la nuit tombée, sous le feu de l'artillerie de la tête de pont. Cette action aura pour principale conséquence de priver l'armée autrichienne d'un débouché sur la plaine en vue de la bataille prévue le lendemain.

Regle spécifique supplémentaire

Ordres et Activation :

Les commandants en chefs n'étant pas présents, la règle 2.2 est modifiée comme suit : les 4 MA des deux camps (puis 5 lorsque celui de Ott entre en jeu) sont tous mis dans le bol au cours de chacun des trois tours de jeux.

JdG Classique : Les commandants en chefs n'étant pas présents sur le champ de bataille, les formations des deux camps sont Sans ordres du QG et doivent tester l'initiative du commandant (2.4) pour passer en Ordres reçus. Exception : La formation Victor (Français) est automatiquement en Ordres Reçus du QG lors du premier tour.

Durée :

Le scénario débute à 17h20 et dure 3 tours (jusqu'au tour de 20h00 inclus).

Conditions de victoire :

Utiliser les marqueurs Drapeau pour repérer les objectifs.

Le joueur français doit contrôler, à n'importe quel moment, au moins deux des trois objectifs suivants : Marengo (0712), Peterbona (0412), tête de pont (0110).

Le joueur autrichien, à la fin du jeu, doit contrôler le village de Marengo (0712) et tous les hex. de route entre 0110 et 0613 inclus, doivent êtres libres de pions français (mais pas nécessairement de ZdC françaises).

Tout autre résultat est un match nul.

Initiative :

Le joueur français a automatiquement l'initiative stratégique au premier tour.

Directions de retraite :

Autrichiens : Bord ouest de la carte, vers Alexandrie, les unités déroutent vers la tête de pont (0110)

Français : Bord est de la carte.

Déploiement initial :

Le joueur autrichien déploie et oriente ses pions en premier.

● **Autrichiens** :

MA disponibles : 2 MA O'Reilly

O'Reilly :

Banat, 5e Warasdin-Kreuz, 3e Ogulin et 2e Ottocac et Art. Lég. (5 pions) : placés au choix du joueur dans Marengo (0712) et dans un rayon d'un hex. autour.

5e Hussard : 0412

Artillerie de réserve (1 pion) de la formation O'Reilly : 0110

● **Français** :

MA disponibles : 2 MA Victor

Victor :

11e Hu. : 1115

44e Ligne (2 pions), 101e/102e Ligne (2 pions) et 10/6e d'artillerie : 1014 et 1015

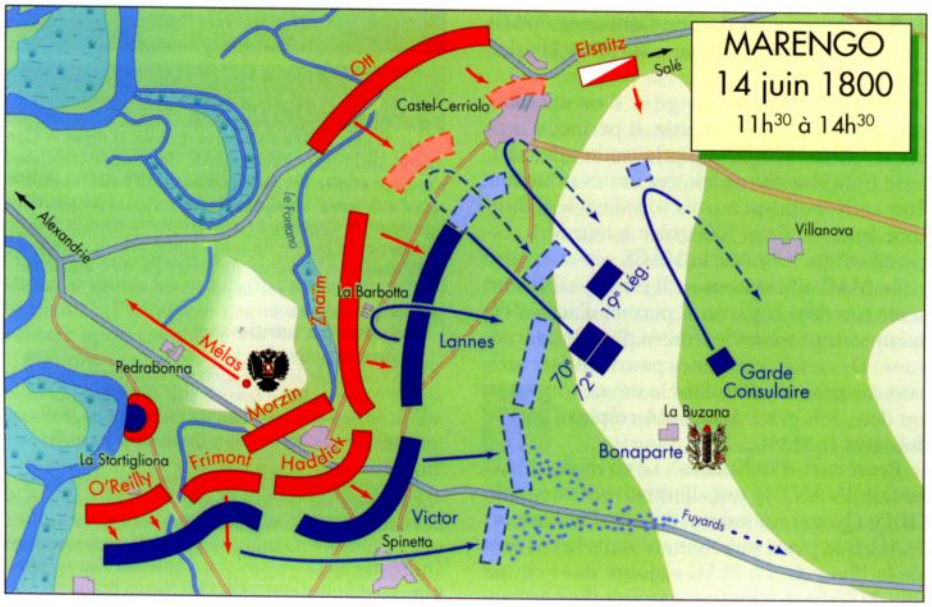
24e Légère (2 pions), 43e Ligne (2 pions), 96e Ligne (2 pions) et 4/5e d'artillerie : sur la route entre 1313 et 1614

Renforts :

Dès qu'un pion français entre dans un rayon de 2 hex. de la tête de pont (0110), le 51e Splenyi (Ott) est placé en 0110 et 1 MA Ott est immédiatement ajouté dans le bol de tirage des MA. Le 51e Splenyi (1 pion) ne peut entrer en jeu que si son placement ne conduit pas à la violation des limites d'empilement. Sinon, son arrivée est décalée jusqu'à ce qu'il n'y ait plus dépassement de ces limites. Le deuxième MA Ott entre en jeu au tour suivant.

2. 14 juin 1800, la victoire in extremis de Bonaparte

Mal renseigné et croyant toujours que Mélas va tenter de s'échapper du piège par une marche de flanc, Bonaparte disperse un peu plus ses troupes à la recherche des Autrichiens. Mais, ceux-ci attaquent en force le centre de l'armée de réserve. Il s'en suit une bataille intense. Longtemps perdue pour les Français, elle se transforme en victoire éclatante lorsque, de nouveau concentrés, ils peuvent frapper soudainement des Autrichiens trop sûrs de leur triomphe. Desaix et Keller-



mann apportent un nouveau titre de gloire à Bonaparte, qui saura en tirer profit.

Règle spécifique supplémentaire :

Ordres et activation : Le joueur autrichien doit impérativement faire entrer les troupes des formations Frimont, Hadik/Kaim et Von Morzin, qui font partie des renforts du premier tour de jeu (8h00), dans l'ordre indiqué dans le scénario. Dans ce dessein, les formations correspondantes sont activées dans cet ordre, quel que soit le MA tiré (exemple : même si le MA Von Morzin est tiré, c'est la formation Frimont qui entre en renfort en premier etc.). La formation O'Reilly n'est pas concernée par cette règle. Cette contrainte cesse dès le second tour, le joueur autrichien fait alors entrer ses renforts dans l'ordre déterminé par le tirage des MA.

Note : le joueur Autrichien se rendra vite compte que faire déboucher toute une armée par une unique tête de pont est une tâche nécessitant organisation et discipline. Il est conseillé de prendre garde aux effets des déroutes au travers d'hex. occupés par des unités amies.

Retrait de Mélas de la bataille : Fatigué et blessé, Mélas (71 ans) a quitté prématurément le champ de bataille vers 15h00. Pour refléter cet événement, à partir du tour de 14h40 (phase P1), on utilise Zach comme nouveau général en chef autrichien.

Le pion Mélas est retiré de la carte lors de la phase F. du tour de 13h20 et est remplacé par le pion Zach (placé dans le même hex.).

Généraux en chef : En cas d'élimination (2.5), Bonaparte est remplacé par Lannes (pion « Et si ? », avec rectangle orange) et Mélas par Zach. S'il sont à leur tour éliminés, on applique la règle standard (2.5).

Durée :

Le scénario débute à 8h00 et dure 10 tours (jusqu'au tour 20h00 inclus).

Conditions de victoire :

Pour obtenir une victoire automatique, les conditions suivantes doivent être vérifiées, lors de la phase P5 (F) de n'importe quel tour de jeu :

Pour le joueur autrichien, faire sortir de la carte, entre les hex. 3208 et 3215, Mélas (ou Zach) et au moins 20 unités d'infanterie ou de cavalerie et 5 unités d'artillerie (toutes ces unités doivent être en bon ordre) ;

Pour le joueur français, désorganiser au moins 4 formations autrichiennes (une formation est désorganisée lorsqu'au moins la moitié des unités d'infanterie et de cavalerie qu'elle comprend sont éliminées ou mise en déroute).

Si les conditions de victoire automatique ne sont pas remplies, le gain de la partie est évalué en fonction du nombre de points de victoire marqués par chaque camp. Le vainqueur est le camp ayant marqué 9 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les 2 camps est de 8 ou moins, le résultat est un match nul.

Les points de victoire sont attribués de la manière suivante :

1 point par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie ;

2 points par unité d'infanterie et de cavalerie, et par point de force d'artillerie adverse éliminés ;

Points attribués pour le contrôle d'hex., donnés au camp ayant été le dernier à occuper l'hex. (utiliser les marqueurs Drapeau) : 0110 et 3212 (**5 points**), 0712 (**3 points**), 1105, 1205, 1015, 1016 et 2116 (**2 points**), 0810, 1907, 1812 et 2709 (**1 point**).

Initiative :

Le joueur autrichien a automatiquement l'initiative stratégique lors des deux premiers tour.

Directions de retraite :

Autrichiens : Bord ouest de la carte vers Alexandrie, les unités déroutent vers la tête de pont (0110).

Français : Bord est de la carte.

Déploiement initial :

Les deux MAC français et le MA Zach autrichien sont utilisés lors de ce scénario, en fonction des procédures d'utilisation décrites dans les Règles spécifiques à Marengo 1800 (2.1 Marqueurs d'activation).

Le joueur français déploie et oriente ses pions en premier.

● **Français :**

8 MA disponibles : 2 MA Victor, 2 MA Lannes, 2 MA Murat, MAC Grande Charge et Marmont

Victor :
11e Hu. : 0816
44e Ligne (2 pions) et 10/6e d'artillerie : 0412 ;
101e/102e Ligne (2 pions) : 0511
24e Lég. (2 pions) et 4/5e d'artillerie : 0814
43e Ligne (2 pions) : 0813
96e Ligne (2 pions) : 0815
6e Dr. : 0913
12e Ch. : 0915

Lannes :
6e Lég. (2 pions) et 2/2e d'artillerie : 3112
22e Ligne (2 pions) : 3113
40e Ligne (2 pions) : 3114
28e Ligne : 3111

Murat :
2e/21e Cav. et 20e Cav. : 3110
1er Dr. et 8e/9e Dr. : 3109

● **Autrichiens** :

2 MA disponibles : 2 MA O'Reilly, le MA Zach est utilisable suivant II.2.1.

Mélas et Artillerie de réserve (O'Reilly) : 0110

O'Reilly :
5e Warasdin-Kreuz et Art. Lég. : 0211
Banat : 0210
3e Ogulin et 2e Ottocac : 0110

Renforts :

● **Français :**

9h20 : Bonaparte (3212)

10h40 : **Garde cons.**, 2 MA (1 MA) Garde Consulaire, Bessières, Soulès, Artillerie : 3209 ; **Desaix**, 2 MA (1 MA) Desaix, 19e Lég., 70e Ligne, 72e Ligne, 5/2e d'artillerie (6 pions) : 3212

12h00 : Deuxième MA Garde Consulaire et deuxième MA Desaix ;

14h40 : **Desaix**, 9e Lég., 30e Ligne, 59e Ligne, 4/2e d'artillerie, 1er Hu., 3e Cav. (9 pions) : 3212 ;

16h00 : **Murat**, 12e Hu. et 21e Ch. dans n'importe quel hex. entre 1601 et 2601.

● **Autrichiens :**

8h00 : **O'Reilly**, 5e Hu., 8e Hu. Nauendorff et 8e Dr. Wurtenburg : 0110 ;

Strictement dans l'ordre suivant :

1. **Frimont**, 1 MA Frimont, 1er Dr. Emp., Ch. Bussy, Bach Am Ende, Ch. Mariassy, Art. Lég. (5 pions) : 0110 ; 2. **Hadik/Kaim**, 1 MA Hadik/Kaim, 52e Arch. Antoine, 53e Jellacic, 11e Wallis, 1er Dr. Emp., 4e Dr. Karaczay, 63e Arch. Joseph, 23e Von Toscana, 47e Fr. Kinsky, 2 pions Art. Lég. (14 pions) : 0110 ; 3. **Von Morzin**, 1 MA Von Morzin, Gr. Weidenfeld, Gr. Lattermann, et 2 pions d'artillerie (6 pions) : 0110.

9h20 : Deuxième MA frimont, deuxième MA Hadik/Kaim et deuxième MA Von Morzin ; **Ott**, 1 MA Ott, 28e Frölich, 10e Dr Lobkowitz, 40e Mittrowsky, 51e Splenyi, 57e Colloredo, 17e Hohenhole, 18e Stuart, 3 pions d'artillerie (13 pions) : 0110 ; **Elnitz**, 1 MA Elsnitz, 3e Dr. Arch. Jean, 9e Dr. Lichtenstein, Art. Lég. (5 pions) : 0110

10h40 : Deuxième MA Ott et deuxième MA Elsnitz

14h40 : MA Zach (voir règle spécifique)

3. Variante non historique

Cette variante permet l'entrée en jeu, lors du scénario n°2, de troupes qui n'ont pas participé réellement à la bataille de Marengo, mais qui auraient pu le faire si Mélas et Bonaparte avaient pris toutes les bonnes décisions au matin du 14 juin 1800. Il vous revient donc de déterminer ce qui ce serait passé si...

Pour jouer cette variante non historique, ajouter aux renforts prévus pour le scénario 2 les renforts suivants :

● **Français :**

13h20 : **Lapoype**, 2 MA (1 MA) Lapoype, 1er Lég., 29e Ligne, 91e Ligne (5 pions) : 3212 ; **Murat**, 12e Hu., 21e Ch. (2 pions) : 3202 ;

14h40 : deuxième MA Lapoype,

● **Autrichiens :**

9h20 : **Elsnitz**, 7e Hu et 9e Hu. Erdödy (4 pions) : 0110 ;

Note : L'entrée de la Brigade Rivaud (12e Hu. et 21e Ch.) est simplement avancée de 16h00 à 13h20, il ne s'agit pas de nouvelles unités, même si, historiquement, cette brigade de cavalerie n'a pas été engagée faute d'ordres du QG.

4. 13 et 14 juin 1800 : du prologue à l'apothéose

Pour ajouter un zeste d'incertitude quant aux conditions d'engagement de la bataille le 14 juin, il est possible de jouer tout d'abord le scénario n°1 puis d'enchaîner avec le scénario n°2, en faisant successivement les ajustements suivants entre les 2 :

A/ Toutes les unités sur la carte conservent leur position acquise à la fin du dernier tour du scénario n°1 (elles ne sont donc pas replacées conformément au déploiement prévu pour le scénario n°2), avec les ajustements éventuels ci-après ;

B/ Toutes les unités désorganisées ou déroutées sur la carte sont remises en bon ordre dans l'hex où elles se trouvent, les unités éliminées le demeurent et ne reviennent pas en jeu ;

C/ Les unités isolées, c'est-à-dire se trouvant à 2 hex. et plus des autres unités de leur formation, doivent se rapprocher de leur formation en effectuant un mouvement de 2 hex. maximum. Les unités autrichiennes doivent effectuer ce mouvement en se rapprochant de la tête de pont (0110).

D/ La formation Lannes et les unités de la formation Murat sont placées sur la carte conformément à leurs positions de départ du scénario n°2 ;

E/ Le 6e Dr. et le 12e Ch. (Victor), sont placées adjacents à n'importe quelle unité de la formation Victor.

Règles spécifiques supplémentaires, initiative et direction de retraite :

Idem scénarios 1 et 2 selon la journée.

Durée :

Le scénario débute le 13 juin à 17h20 et dure jusqu'au tour 20h00 inclus, puis le 14 juin à 8h00 jusqu'à 20h00 inclus, soit 13 tours de jeu au total. Les ajustements décrits en A/ et B/ sont effectué après le tour de 20h00 et avant celui du lendemain 8h00. **Attention** : le tour de 6h40 n'est pas joué.

Conditions de victoire :

Les conditions de victoire sont celles du scénario n°2.

Déploiement initial :

Idem scénario n°1

Renforts :

Les renforts entrent en jeu conformément à ce qui est prévu pour les deux scénarios, y compris la variante non historique si les joueurs le souhaitent.

Note : Les mentions en bleu se rapportent à JdG Classique. Les ignorer pour JdG Initiation.

Remerciements à André CEULEMANS, Pascal DA SILVA, Edouard KIERLIK et Amaury de VANDIERE pour les tests et la relecture des règles. Merci à Riccardo RINALDI pour les sources cartographiques.

Suite de la page 34

da. Toute son infanterie ne forme plus qu'une seule ligne de défense qui part de la Bormida et longe le Fontanone pour se terminer à Marengo. Sa seule réserve est désormais réduite aux 460 cavaliers lourds de Kellermann. A huit heures trente, Victor a enfin envoyé le capitaine Deblou, porteur d'un message pour Bonaparte.

De sa position, Lannes a jaugé la situation délicate de Victor et il peut apercevoir les masses autrichiennes en mouvement. De sa propre initiative, il met la division Watrin en bataille et marche au canon. Bientôt, la droite française s'allongera du nord de Marengo au village de La Barbotta, s'appuyant partiellement aussi sur le Fontanone. Pour couvrir sa droite « en l'air » et vide de troupes, Lannes y envoie la brigade de cavalerie Champeaux.

Une heure après le début de la bataille et l'effet de surprise passé, les positions françaises sont cohérentes, au moins jusqu'à ce que des ordres de conduite ou des renforts puissent arriver. C'est seulement un peu avant dix heures que le courrier de Victor arrive auprès de Bonaparte et lui rend compte que les Autrichiens débouchent de la Bormida et malmènent le corps de Victor. Le Premier consul pensait jusqu'à ce moment que le canon dans le lointain était probablement la suite de la petite affaire de la veille. En quelques instants, Bonaparte comprend non seulement pourquoi Mélas a fait le vide devant lui les jours précédents, mais surtout le danger d'une attaque massive sur ses divisions dispersées. Pour une fois il est pris en faute. Ayant écarté l'option de la retraite, il s'emploie à réparer son erreur d'appréciation en rappelant à lui les forces qui peuvent encore intervenir.

Lapoype est trop loin pour pouvoir être utile. En revanche, toujours à proximité, la division Monnier reçoit un contre ordre qui la met en marche vers l'ouest, avec la mission d'aller renforcer le corps de Lannes. Enfin, un courrier est envoyé à Desaix pour le faire revenir le plus rapidement possible sur ses pas. Par chance, les crues de la nuit précédente ont ralenti sa progression et vers midi toutes ses forces sont en route vers San-Giuliano. Dès que ses ordres sont donnés, Bonaparte se porte sur les lieux des combats avec la cavalerie de la garde. Le bataillon de la garde à pied et sa petite artillerie se met aussi en route.

Après la retraite de Gardanne, le déploiement de la division Haddick amène un répit aux troupes de Victor. Vers neuf heures, les Autrichiens lancent leur premier assaut sur le Fontanone, dont le lit et les rives boueuses sont un obstacle mortel pour l'infanterie qui attaque sans l'appui efficace de l'artillerie. Malgré plusieurs tentatives, le feu des bataillons français est si dense que la division Haddick s'enfuit du carnage lorsque son général est mortellement touché. Elle ne sera ralliée que sur la Bormida par le général Bellegarde. Selon ses propres paroles, Mélas comprend la faute qu'il a commise en laissant les Français s'emparer de Marengo. Il engage la division de Kaïm, soutenue par une artillerie plus nombreuse, et par la division de grenadiers. Sur la route de Salé, la cavalerie d'Elsnitz vient d'atteindre Castel-Cerriolo. Son avance est prudente car la colonne du général Ott qui doit le soutenir progresse trop lentement. En fin de matinée, la division Monnier est arrivée à marche forcée au sud de Castel-Cerriolo. Deux bataillons de la 19e légère investissent le village mais l'infanterie de Ott les en déloge en une demi-heure. Le reste de la division est venue prolonger la droite de Lannes, dont l'infanterie a reculé sous le feu de l'artillerie autrichienne. La garde consulaire et la cavalerie de Champeaux forment désormais le flanc droit de toute l'armée.

La défaite

Lorsqu'il arrive en vue des combats, Bonaparte jauge rapidement la situation. Au sud, les pertes sont énormes dans les deux camps mais la disproportion d'artillerie devient insoutenable pour Victor dont l'infanterie n'a plus de munitions. Le général Chambarlhac s'est enfui du champ de bataille et le nombre finit par l'emporter sur le Fontanone.

Marengo, conquis par les Autrichiens est repris par deux bataillons français, qui cèdent à leur tour sous les assauts des grenadiers de la division Morzin. A quatorze heures, Victor n'oppose plus de résistance et l'aile droite est sur le point d'être tournée et détruite. La bataille est perdue et l'armée française recule d'elle-même vers l'est, plutôt en ordre au nord grâce à l'héroïsme de la garde sur l'aile droite, mais dans le plus grand désordre au sud. Seules les charges de la cavalerie empêchent les cavaliers autrichiens de sabrer impunément les fuyards. A quinze heures, fatigué et blessé après avoir eu deux chevaux tués sous lui, le général Mélas est victorieux et considère la journée comme terminée. Au lieu de faire mener une poursuite vigoureuse, il donne l'ordre au corps principal de se réorganiser et de reformer les colonnes de marche sur la route de Tortone. Cela fait, il laisse son commandement au général Zach et rentre à Alexandrie.

Coup d'arret à San-Giuliano

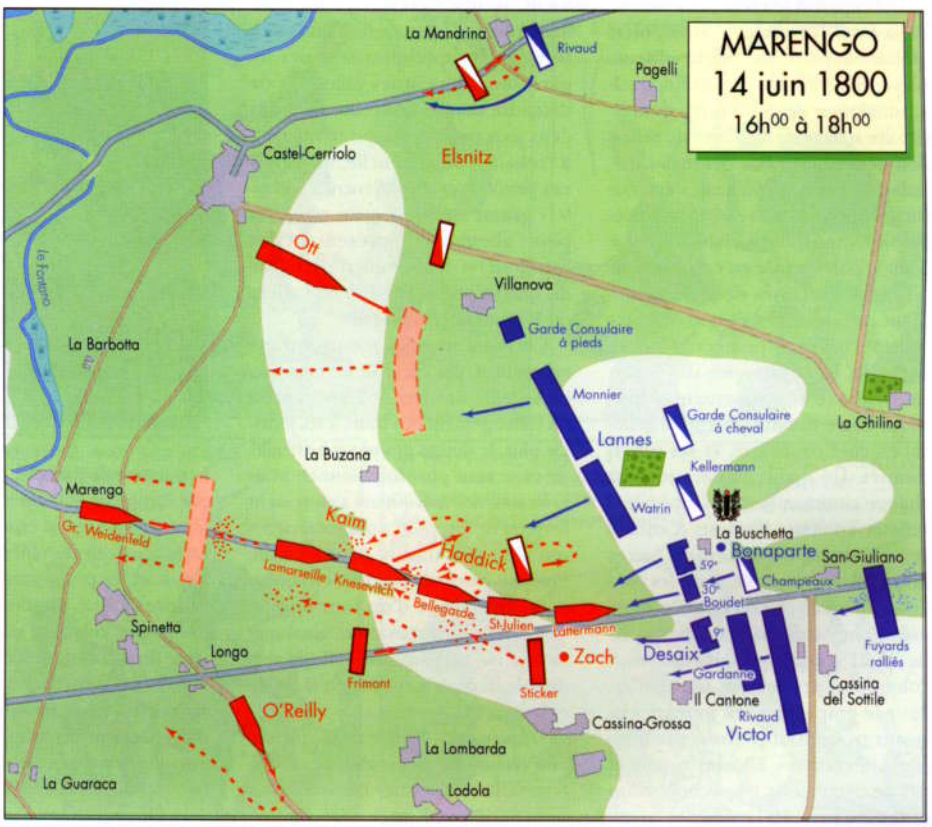
Dix sept heures. Desaix et la division Boudet viennent d'arriver à San-Giuliano. Après une rapide entrevue avec Bonaparte il est décidé d'adopter un dispositif de coup d'arrêt perpendiculaire à la route. Les neuf bataillons de Boudet sont mis en bataille et toute l'artillerie disponible est regroupée sous les ordres de Marmont. Réconforté par ces renforts, le reste de l'armée s'est arrêté et fait face. L'ordre et la confiance sont revenus. Sur la route, dans l'euphorie de la victoire, les colonnes autrichiennes ne voient plus les Français masqués par le terrain et se déplacent comme s'il s'agissait d'un changement de garnison. La brigade Saint-Julien ouvre la route, suivie par les grenadiers de Latermann et les divisions Haddick et Kaïm, fortement éprouvées par les combats du matin. Au nord de la route, la cavalerie de Pilati escadronne sans aucune cohésion.

Les Autrichiens viennent donner tout droit dans ce véritable piège à feu. Arrêtée par les tirs d'infanterie et mitraillée par l'artillerie, leur tête de colonne hésite et s'arrête. Desaix lance la division Boudet à la baïonnette, accompagné par la cavalerie qui balaie le nord de la route. Desaix est tué mais l'élan est donné. Les cavaliers de Pilati s'enfuient et mettent le désordre dans l'infanterie en dégarnissant son flanc. Kellermann saisit cette opportunité en effectuant une conversion à gauche et charge à fond dans le flanc des grenadiers. Zach est capturé avec plus de 2 000 hommes et la panique s'empare des troupes autrichiennes.

Victoire française à Marengo

L'effet moral est immédiat sur le reste de l'armée française qui se jette en avant. Tout ce qui est à cheval charge et sabre. Sans ordres et démoralisées, les brigades autrichiennes sont emportées par les fuyards. En deux heures, elles traversent la plaine en sens inverse. Ott ne sait comment intervenir et retraite aussi. A la tombée de la nuit, ayant perdu près de 10 000 hommes, Mélas s'enfermait dans Alexandrie et les Français étaient à nouveau devant la Bormida.

Deux jours plus tard, selon les termes de la convention d'Alexandrie, les Autrichiens évacuaient tout le nord de l'Italie. La menace sur le sud de la France n'existait plus et Bonaparte pouvait rentrer à Paris où les milieux politiques conspiraient. La guerre avec l'Autriche se terminerait après la victoire de Moreau à Hohenlinden mais le Consulat et le pouvoir personnel de Bonaparte s'en trouvait raffermi ... jusqu'à la prochaine guerre. Le Premier consul apprendrait bientôt que le jour même de ce miracle de Marengo, dans sa conquête orientale oubliée, Kléber tombait sous le poignard d'un assassin. ❐



LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition

This Terrible Sound

Deux ans après ***This Hallowed Ground*** et la bataille de Gettysburg (Vae Victis n°23), The Gamers poursuit la déclinaison de sa série guerre de Sécession, à l'échelle du régiment, avec *This Terrible Sound*, et la bataille de Chickamauga (18 au 20 septembre 1863). En dehors de titres très évocateurs, la « Regimental Sub-Series » se caractérise par un niveau de détail hors du commun. Laissons parler les chiffres : six cartes, 1960 pions, 100 pages de règles et tables, réparties en quatre livrets... Il n'est pas nécessaire d'en dire plus pour avoir une idée du degré de complexité de ce jeu. Au niveau des mécanismes, *This Terrible Sound* reprend le cœur du système de la *Civil War Brigade Series*, bien moins complexe, du même éditeur. Le véritable intérêt de cette nouvelle simulation de la dernière grande victoire sudiste de la guerre de Sécession vient de la finesse des règles spéciales. David A. Powell ne s'est fixé aucune limite pour rendre avec précision l'atmosphère historique. Le point le plus travaillé est certainement celui des structures de commandement des deux armées, avec leurs caractéristiques respectives. Par exemple, un paragraphe des règles est consacré à la mésentente chronique entre Braxton Bragg, le général en chef confédéré, et ses subordonnés. Un malus au dé, propre à chaque commandant de corps, vient refléter au cours des tests d'initiative, son degré de mésentente avec Bragg ! Autre exemple, pour les Nordistes : l'habileté exceptionnelle du major John Madenhall, chef de l'artillerie du 21e corps, qui fait également l'objet d'un traitement particulier. Pour le graphisme, les joueurs exigeants trouveront probablement les cartes très réussies. Elles ne manquent pas de détail, avec une échelle d'un hexagone pour 100 mètres et la gestion de pas moins de 17 niveaux d'élévation du terrain ! Les pions sont bien moins élégants. Chaque corps d'armée à droit a sa nuance de couleur, par rapport à la couleur de référence de l'armée (bleu pour le Nord, brun pour le Sud). Le résultat final est assez disparate.

Plus complexe mais aussi plus original et précis que son rival *River of Death* (Vae Victis n°29 et 32), édité par GMT Games, *This Terrible Sound* est malheureusement d'un accès bien moins facile. L'investissement temps, nécessaire pour tirer la quintessence de ce produit haut de gamme, est considérable. Le résultat est cependant à la hauteur.

This ***Terrible Sound*** est un jeu en anglais complexe édité par The Gamers. Il comprend les règles de la *Civil War Brigade Series* et celles spécifiques de la *Regimental Sub-Series*, 1960 pions (et deux boîtes de rangement...), six cartes et des aides de jeu en couleur.

Frédéric BEY

Velikiye Luki

Décidément, la série issue de *Turning the Tables* (T3 en abrégé), chez *Moments in History*, est féconde puisqu'un troisième opus est sorti récemment. *Velikye Luki* retrace les combats entre la 3e Armée de Choc soviétique et les quelques troupes de garnison allemandes chargées de défendre la ville. Contrairement aux deux jeux précédents qui se situaient à l'échelle opérationnelle, ici il s'agirait plutôt d'un affrontement à l'échelle « grand tactique ». En effet, les pions allemands représentent des bataillons ou des Kampfgruppen, tandis que les unités soviétiques varient du Régiment à la Brigade.

Certains aménagements ont été nécessaires, par exemple la réduction de la taille des hex. à 2 km chacun ou l'allongement des tours à six jours. De plus, le design des pions a été allégé et se veut plus fonctionnel. Mais la beauté des marqueurs s'en ressent fortement (un pion « appui aérien » qui n'est plus illustré par un avion, c'est plus pareil). Cependant, on conserve le découpage d'un tour en plusieurs phases d'activation, ainsi que la dépense de points de C3I qui rendent le déroulement du jeu si fluide et interactif.

D'autre part, *Velikye Luki* propose une version 2.0 des règles. Les modifications concernent : l'introduction de la notion de Kessel, qui remplace le « non-ravitaillé » traditionnel ; la fusion des points de mouvement et des points de combat en une seule catégorie ; le principe des *Combats Chits*, sorte de petits événements aléatoires qui pimentent chaque combat, a été renforcé et une phase de mouvement limité a été ajoutée.

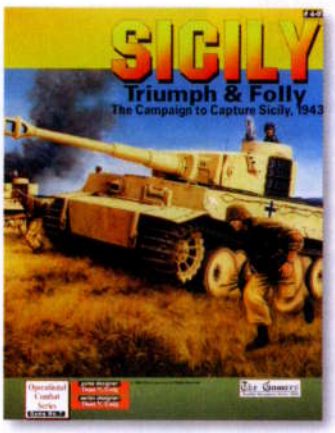
Se déroulant sur une petite échelle, Velikye Luki ne propose que deux scénarios. Toutefois, les conditions particulières de cette bataille ont conditionné plusieurs règles spéciales, comme les unités à ski, les commandos Brandenbourg ou la garnison de Velikie Luki. C'est pourquoi le plaisir de jouer reste intact. Si vous avez aimé les deux jeux précédents, vous aimerez celui-là.

Velikye Luki : jeu en anglais de complexité moyenne, édité par *Moments in History*. Il comprend une carte (55 x 90 cm), 280 pions et trois aides de jeu. Jeu en solitaire possible.

Hervé BORG

Sicily Triumph & Folly

La série *Operational* de The Gamers est devenue au fil des parutions l'une des plus impressionnantes de l'histoire des jeux de stratégie, tant par



le nombre de jeux publiés (sept) que par l'ampleur et l'ambition de ce système. L'OCS est en effet l'un des très rares jeux qui cherchent réellement à simuler les problèmes de logistique propres à une armée moderne en campagne, cela avec son célèbre système de points de ravitaillement qu'il faut acheminer chaque tour aux unités par camions ou voies ferrés (et physiquement déplacés...) et qui sont ensuite dépensés pour combattre, bouger et mener toutes les actions. A chaque parution d'un jeu de cette série, nous nous faisons ainsi la même réflexion, voilà un système qui mériterait une adaptation informatique, pour en conserver tout le sel sans les contraintes...

Traitant de l'ensemble de la campagne de Sicile, pendant l'été 1943, *Sicily* présente une nouvelle version de la règle OCS, la troisième en l'occurrence. En réalité, les changements sont mineurs depuis Burma, seule la règle d'appui aérien a été largement remaniée, au profit d'un système plus flexible à base de zones aériennes. Divers *errata* et retouches ont également été intégrés. Graphiquement, *Sicily* est dans la lignée des produits The Gamers, immuable depuis des années : une carte et des pions sans attrait, de simples fiches cartonnées bi couleurs comme aide de jeu, des règles pratiquement sans illustrations ni exemples... Les amateurs s'en sont fait une raison. Pour ce qui est du jeu proprement dit, plusieurs scénarios sont proposés, en plus de la campagne complète. Celle-ci présente une situation du plus grand intérêt, avec un débarquement naval de grande ampleur face à un ennemi dispersé et qui doit faire des choix décisifs. La partie est indéniablement plus difficile pour l'Allemand, d'autant que certaines unités italiennes peuvent se rendre sur un simple jet de dé à leur premier engagement, mais le joueur allié devra s'armer de courage pour gérer ses problèmes de ravitaillement. Heureusement, une règle lui permet

STRATEGY & TACTICS N°201

En ligne directe des années soixante-dix, le magazine propose en encart la réédition de deux simulations issues d'un « quadgame » publié à l'époque par SPI. Il s'agit de deux confrontations de la Guerre de Crimée (1854-55) : la célèbre bataille de l'Alma et la moins connue bataille de la rivière Tchernaya. Avec des graphismes et un système de jeu peu ou pas retouchés, ces simulations ont hélas pris un sérieux coup de vieux avec, entre autres, l'absence de toute règle concernant le commandement et le moral, facteurs pourtant bien déterminants dans ce genre de confrontations...

La partie magazine inclut un assez copieux dossier sur la campagne menée par Napoléon en 1813 au cœur de l'Allemagne ainsi que des articles plus succincts sur la dynastie Maurya en Inde (322-184 av. J.-C.) et sur la guerre civile russe en Ukraine.

Stéphane MARTIN

de recruter des pions de mules au fur et à mesure de sa progression sur la carte ! Bon courage une fois encore à tous ceux qui se lanceraient dans une partie d'un jeu de la série OCS, c'est une expérience unique mais réservée aux experts.

Sicily : Triumph & Folly : jeu en anglais très complexe édité par The Gamers, comprenant 1 200 pions et deux grandes cartes, un livret de règle de base version 3.0 et un livret spécifiques. Jeu en solitaire possible.

Pacific Story

La sortie d'un nouveau jeu de la série *Blocks of War*, édité par Columbia Games, est toujours un petit événement, tant ce système de jeu est original et nous change des habituelles productions avec pions carton et lourdes règles à ingérer. Pour mémoire, les jeux de cette série sont basés sur le principe éternel du *Stratégo* : des blocs de bois sur lesquels on colle des fiches d'unités autocollantes et que l'on manipule cachés à la vue de l'adversaire. Les pertes sont comptabilisées en tournant les pions d'un quart de tour, et les parties se déroulent sur des cartes dotées de très grands

hexagones pour faciliter la manipulation. Les règles sont très accessibles mais prennent en compte quelques principes de logistique et de combat. Bref, il s'agit d'un mélange très réussi de jeu d'histoire et de jeu de société, en tout cas l'un des meilleurs moyens d'initier ses fils – amis – épouses – grands-parents aux joies de notre loisir préféré ! Les jeux Columbia Games marchent d'ailleurs bien aux Etats-Unis et ont reçu de nombreuses distinctions (voir les articles sur cette série dans VV n° *24 et 28*).

Pacific Victory se situe à un niveau de complexité moyenne dans la série : les règles font dix pages et s'assimilent sans aucune difficulté, mais les grands débutants auront tout de même

MMP publie l'adaptation pour ASL d'une sélection de treize scénarios tirés de *GI* Anvil of Victory, quatrième et dernière boîte de la série *Squad Leader*, et de la série de scénarios 300. Un intérêt mineur même si certains scénarios sont de très bonne qualité. Les ordres de batailles ont été pratiquement inchangés, tout juste adaptés aux nouveaux pions d'ASL, mais de nombreuses règles spéciales ont été amendées ou ajoutées par rapport aux versions de base, avec par exemple l'emploi fréquent de renforts aléatoires avec tirage de jetons.

du mal. On trouve quand même les trois armes (infanterie, marine et aviation, plus des unités de fusiliers marins), chacune dotée de capacité propre, des points de mouvement stratégique permettant diverses actions spéciales, divers types de combat (débarquement, bombardement stratégique, patrouille sous-marine, etc.), des bonus divers (attaque banzaï, défense acharnée, bombardements côtiers, etc.) et, bien sûr, la production des unités. L'ensemble est donc sensiblement plus complexe qu'*Axis & Allies* !

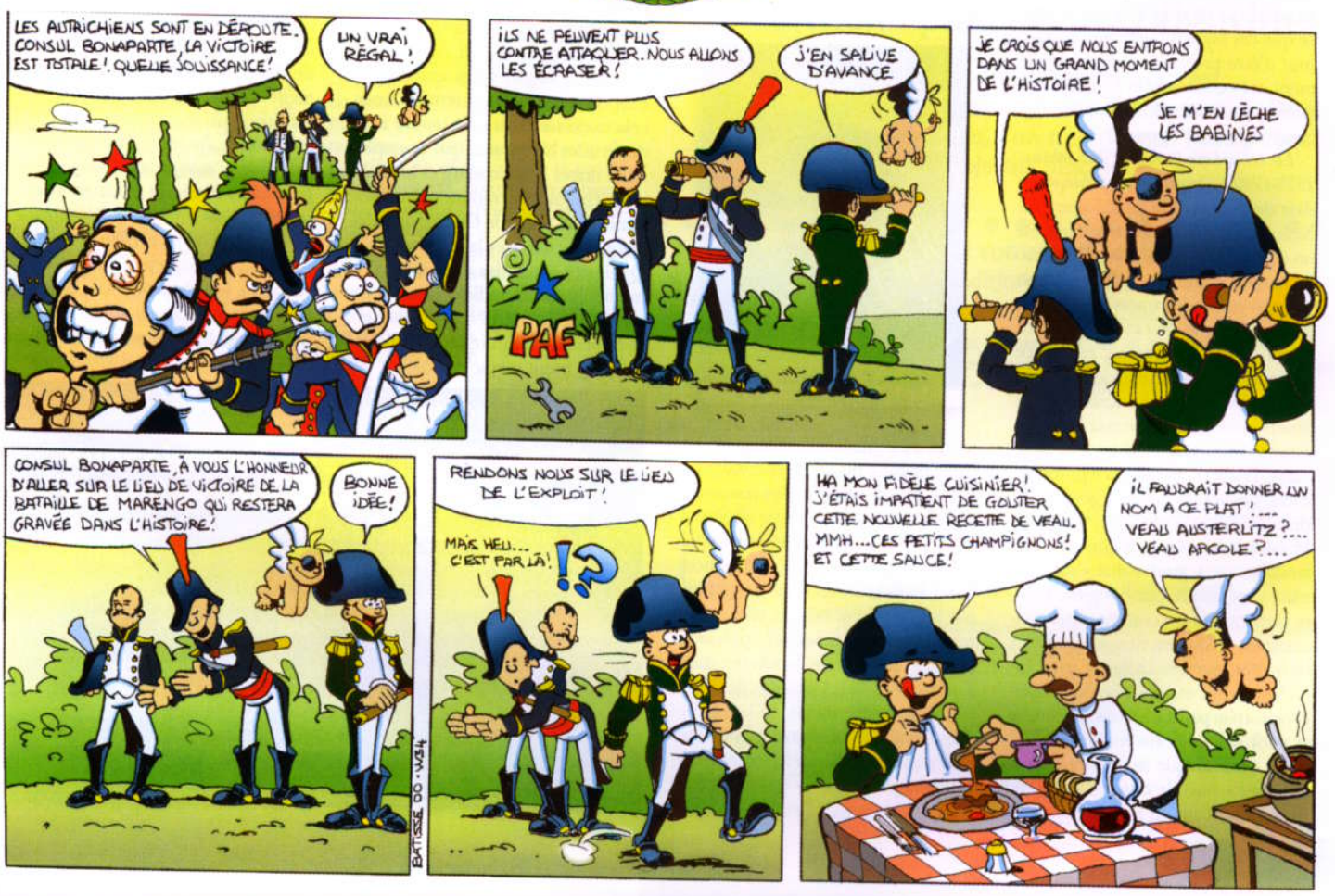
Pacific Victory traite de l'ensemble du conflit en Asie, à une échelle très stratégique (l'Inde est ainsi représentée par trois hexagones et les unités se déplacent d'un ou deux hex. maximum par tour). Les joueurs manipulent ainsi un nombre réduit de « blocs », une vingtaine environ. On peut regretter par contre l'absence des unités chinoises, alors que l'on trouve les unités ANZAC ou indiennes. Bref, une nouvelle addition de qualité à cette série atypique.

Pacific Victory : jeu en anglais édité par Columbia Games, complexité relativement faible. Jeu en solitaire impossible.

Théophile MONNIER

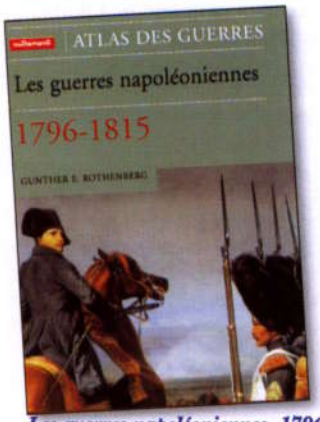
CIEL DE BATAILLE

par Batisse


LES AUTRICHIENS SONT EN DÉROUTE. CONSUL BONAPARTE, LA VICTOIRE EST TOTALE ! QUELLE JOUISSANCE !
UN VRAI RÉGAL !
ILS NE PEUVENT PLUS CONTRE ATTAQUER. NOUS ALLONS LES ÉCRASER !
J'EN SALIVE D'AVANCE
PAF
JE CROIS QUE NOUS ENTRONS DANS UN GRAND MOMENT DE L'HISTOIRE !
JE M'EN LÈCHE LES BABINES
CONSUL BONAPARTE, À VOUS L'HONNEUR D'ALLER SUR LE LIEU DE VICTOIRE DE LA BATAILLE DE MARENGO QUI RESTERA GRAVÉE DANS L'HISTOIRE !
BONNE IDÉE !
BATISSE 06 - 2004
RENDONS NOUS SUR LE LIEU DE L'EXPLOIT !
MAIS HEU... C'EST PAR LÀ !
HA MON FIDÈLE CUISINIER ! J'ÉTAIS IMPATIENT DE GOÛTER CETTE NOUVELLE RECETTE DE VEAU. MMH... CES PETITS CHAMPIGNONS ! ET CETTE SAUCE !
IL FAUDRAIT DONNER UN NOM À CE PLAT !... VEAU AUSTERLITZ ?... VEAU ARCOLE ?...

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

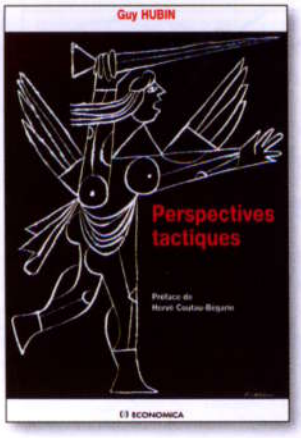
Laurent HENNINGER



Les guerres napoléoniennes, 1796-1815, de Gunther E. Rothenberg est le dernier volume paru de la série « Atlas des guerres » que publient les éditions Autrement, en traduction de l'édition anglaise. On dispose là d'un excellent manuel bien illustré – comme toujours, dans cette collection, en particulier avec les plans en 3D – retraçant l'intégralité de l'épopée de Napoléon Bonaparte, de la première campagne d'Italie à Waterloo. D'un point de vue tactique, mais surtout opérationnel (campagnes et batailles), le livre est exhaustif, clair et didactique. Un reproche toutefois : les questions diplomatico-stratégiques – c'est-à-dire tout de même les raisons d'être de toute guerre ! – sont ici quasiment ignorées, de même que les questions navales (exit Trafalgar...). Or, je pense que ces aspects méritaient malgré tout d'être présentés, même rapidement, si l'auteur voulait faire une vulgarisation réellement complète des guerres de cette époque.

La troisième guerre d'Indochine, 1975-1999 – sécurité et géopolitique en Asie du Sud-Est, du professeur Bùi Xuân Quang (éd. L'Harmattan), est un énorme pavé – disons-le d'emblée... Le but de l'auteur est de faire le point, d'analyser et de retracer l'évolution géostratégique de cette région du monde depuis 25 ans, c'est-à-dire depuis la fin des deux grandes « guerres d'Indochine », la « française » et l'« américaine ». Car, depuis la Seconde Guerre mondiale et l'invasion japonaise, l'Asie du Sud-Est n'a pratiquement pas connu la paix : guerres de décolonisation (Indochine, française, Malaisie britannique, Indonésie néerlandaise, etc.), guerre dite « du Vietnam », génocide cambodgien, guerre fratricide entre communistes vietnamiens et Khmers Rouges, guérillas birmanes, guerres civiles et troubles en Indonésie, etc. La liste est longue et ne s'arrête pas là... Et tous ces conflits se sont déroulés sur fond de croissance économique stupéfiante des « Dragons » puis de crise économico-financière, tout au moins pour ces dernières années. On dispose là d'une remarquable et très exhaustive étude, analysant dans une perspective totale, globale, les conflits et les guerres d'une région particulièrement importante et complexe. Tout est relié, et les détails sont nombreux et précis : questions militaires, diplomatiques et politiques, aspects économiques, agricoles, industriels, monétaires, sociologiques, démographiques, humains, et historiques, voire ethniques, ou relevant tout simplement (si j'ose dire) de la géographie physique (problème des ressources énergétiques ou du climat). Et l'auteur s'étend aussi longuement sur le jeu des puissances extérieures à la région, en particulier la Chine et les États-Unis, bien entendu. Avec cette impressionnante somme, il y a de quoi devenir un parfait expert de cette région et postuler pour un poste d'analyste pour les services secrets ou le Quai d'Orsay !

Perspectives tactiques, de Guy Hubin (éd. Economica), est mon « coup de cœur » du bimestre. L'auteur est un officier français issu de l'ABC (arme blindée cavalerie) mais ayant passé l'essentiel de sa carrière au sein des troupes aéroportées. Il nous livre une réflexion des plus pertinentes et des plus enrichissantes sur l'avenir de la tactique des forces terrestres, à l'heure des nouvelles technologies. Il passe ainsi en revue les différentes « révolution » en cours ou à venir bientôt dans le cadre des grandes compo-



santes du combat terrestre du fait de l'introduction ou de la généralisation de l'emploi de ces nouvelles ressources techniques. L'auteur étudie donc successivement les bouleversements tactiques induits par les performances des nouveaux systèmes de navigation, par les possibilités de tir efficace en mouvement, par la nouvelle précision des tirs indirects de l'artillerie, dans les domaines de la logistique, de l'identification ami/ennemi, de la « lisibilité » du champ de bataille (qui tend à se rapprocher de celle dont bénéficient depuis toujours les *wargameurs* !), du traitement de l'information, de la communication et de l'organisation des forces et du commandement. Les cinq derniers chapitres sont consacrés à la synthèse de ces changements et à leurs implications en termes tactico-opérationnels (« lien tactique », combat interarmes, manœuvre future). Hubin conclut avec des propositions, des « pistes » de réflexion, comme il les nomme lui-même. Si l'on veut resituer dans une perspective historique « braudélienne » les propos de Guy Hubin, on pourra dire que, à travers ses analyses, on constate cette fois de façon définitive et sans appel que l'ordre linéaire et les schémas mentaux qu'il impliquait, tant au niveau du combattant de base que du chef militaire, ordre linéaire dont nous n'étions pas parvenus à véritablement et totalement sortir depuis le milieu du XIX^{e} siècle, est bel et bien caduc, « pour les siècles des siècles ». Un petit ouvrage à lire sans tarder, et que l'on « avale » avec plaisir et facilité. Ça n'est pas tout les jours qu'un officier français s'exprime sur ces questions.

Il y a de cela quelque temps, j'avais présenté le premier numéro de la revue ***Renseignement et opérations spéciales***. Cette publication en est aujourd'hui à son numéro 5 et tient ses promesses : elle est toujours aussi passionnante et bien faite, mais aussi, et peut-être surtout, bienvenue, car elle est quasiment la seule revue de qualité sur ces questions qui paraisse de façon régulière dans notre pays, où la réflexion en matière de renseignement et d'opérations spéciales faisait cruellement défaut depuis longtemps. La majorité des articles traitent de questions contemporaines, cela va de soi, mais on y trouve aussi des articles historiques (par exemple : « Les unités Brandebourg et le mythe de la cinquième colonne allemande pendant la Seconde Guerre mondiale » ; « Le chiffre et la guerre navale. Quelques exemples tirés de la Première Guerre mondiale » ; « Guerre subversive et conflit conventionnel : la campagne d'Éthiopie (1940-1941) »), qui portent même parfois sur des

époques reculées (« L'art du renseignement et des opérations spéciales dans l'empire byzantin » ; « Introduction à l'histoire du renseignement sous le Premier Empire » ; « Les opérations secrètes de Guillaume le Conquérant pour la conquête de l'Angleterre »). Mais les problèmes contemporains et prospectifs occupent naturellement une place de choix, en particulier les études sur les nouvelles technologies de l'information (la rubrique régulière « Renseignement et Internet » est particulièrement intéressante), ou consacrées aux services étrangers. Cette revue est enfin enrichie de critiques de livres et d'annonces de colloques et conférences ayant trait aux questions de renseignement. Signalons en outre que l'équipe de rédaction de cette revue a créé en parallèle, chez le même éditeur, la collection de livres « Culture du renseignement », qui comprend d'ores et déjà les titres suivants : *Renseignement et intoxication durant la Seconde Guerre mondiale : l'exemple du débarquement*, par Gilbert Bloch ; et *Le service de renseignement des forces françaises du Laos, 1946-1948*, par Jean Deuve.

Si vous ne parvenez pas à la trouver dans les librairies spécialisées, contactez les éditions L'Harmattan, 5-7 rue de l'École polytechnique, 75005 Paris.

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

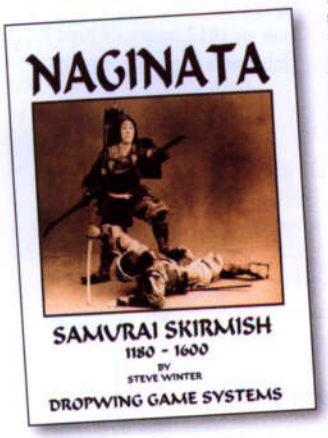
Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
E-mail : worldata@club-internet.fr
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

LES REGLES DE JEU

DÉCOUVRONS ce mois-ci *Naginata*, une nouvelle règle d'escarmouche pour reconstituer les combats du Japon médiéval.

Jean-Philippe IMBACH



L'échelle de prédilection pour le jeu d'escarmouche est sans conteste le 25 mm. Les figurines sont très détaillées et un « as du pinceau » obtiendra de magnifiques résultats. Comme la plupart des « grandes » marques de 25 mm – Old Glory, Ral Partha, Dixon, Wargame Foundry – offrent des gammes « Samouraïs », autant profiter de cette variété pour se lancer dans l'achat de quelques dizaines de figurines, toutes différentes et plus jolies les unes que les autres.

Une fois vos figurines décorées, *Naginata* vous permettra de les utiliser sur une table de jeu. Cette nouvelle règle d'origine anglaise se présente sous la forme d'un livret A4 d'une quarantaine de pages noir et blanc. La présentation est claire et aérée. Elle comporte beaucoup d'annotations historiques agréables à lire et un scénario d'introduction. Le dos de la règle, plastifié comme la couverture, regroupe toutes les tables de jeu, nécessaires aux mouvements, aux combats, aux tests, etc.

Une partie débute par la constitution des deux listes adverses, en fonction d'un budget très classique, du paysan apeuré et en haillons au samouraï monté et équipé de pied en cap d'une armure lourde, en passant par les ashigarus armés d'arquebuses. Les sujets de scénarios ne manquent pas qu'il s'agisse de vendetta entre clans rivaux, de mater une révolte de paysans, de poursuivre des bandits de grand chemin, etc. Les figurines sont organisées en unités, d'une dizaine de combattants en général, où chaque figurine doit rester à quelques centimètres de ses consœurs. Les samouraïs peuvent par contre évoluer de manière indépendante.

La séquence de jeu est très classique, sauf la toute première phase du tour : là, chaque samouraï peut défier en combat singulier un de ses homologues. En cas de refus, l'unité du samouraï qui a décliné l'offre voit son moral pénalisé pour le reste de la partie... Sinon, les deux adversaires se retrouvent au milieu du « no man's land » pour régler leur différent sous le regard de leurs subordonnés, qui ne participent plus aux autres combats tant que leurs leaders n'ont pas terminé de s'expliquer.

La seconde phase est celle des mouvements (alternatifs), suivi de la phase des tirs, puis de celle des combats au corps à corps. Les tirs se résolvent de manière fort simple. Le joueur jette 2D6, modifie le résultat par des facteurs tactiques – « cible en mouvement », « à couvert », etc. – et par le facteur d'habileté de la figurine – de – 2 pour un novice à + 3 pour un « maître ». Un résultat final d'au moins 7 à courte distance ou 9 à longue permet de toucher un adversaire. Dans ce cas, un second jet de dé (1D6 cette fois-ci) détermine, en fonction du facteur de pénétration de l'arme – pistolet, arquebuse ou grand arc – et en fonction du niveau de protection de la cible, si cette dernière est indemne, blessée ou tuée sur le coup.

En mêlée, chaque arme possède une valeur « en attaque », une autre « en défense » et un pouvoir de pénétration. Le joueur en phase lance 1D6, ajoute la valeur d'attaque, le niveau d'habileté de sa figurine et les facteurs tactiques – « plus haut », « chargeant », etc. La cible répond de manière similaire mais en utilisant le facteur de défense de son arme. Si l'attaquant gagne, on détermine, comme pour le tir, si le coup a traversé les protections. Si le défenseur gagne, il peut porter immédiatement une contre-attaque, sans attendre d'être en phase. Bref, le système est simple, mais il est adapté au jeu d'escarmouche : si vous jouez avec trop de figurines de chaque côté, la partie n'avancera pas, vous perdrez beaucoup de temps à résoudre la multitude de duels.

Enfin la dernière phase est celle des classiques tests de moral. Chaque unité ou samouraï reçoit un modificateur fonction de son expérience. Les troupes les plus sûres ont un modificateur de ± 1 ou ± 2. Ceci permet de les contrôler : elles prendront le « plus » pour éviter de dérouter ou au contraire le « moins » pour éviter une charge impétueuse. De fait, un samouraï fanatique (ie avec un « +3 ») aura une propension à charger à tout bout de champ, y compris de manière suicidaire...

En conclusion, *Naginata* est une règle simple et plaisante qui comporte le « chrome » nécessaire pour rendre sur nos tables les sanglants affrontements du Japon médiéval. A consommer sans réserve !

Naginata, Samurai skirmish 1180-1600, règle pour simuler les escarmouches au temps des samouraïs. Publiée en anglais par Dropwing Game Systems. Prix indicatif : 100 F.

Remerciements
à Philippe Lempereur.

RISK
ÉDITION NAPOLÉON

Revivez toutes les grandes campagnes de l'Empereur dans cette version exceptionnelle du plus grand jeu de conquête. Sur un plateau représentant les états de l'Europe napoléonienne, vous présiderez aux destinées de la France, de la Russie, de l'Autriche-Hongrie, de l'Angleterre ou de la Prusse.

Tirage limité
Édition numérotée
contient plus de 300 figurines

Ce jeu introduit les règles avancées des capitales, des généraux et des forces navales. Deux scénarios y sont proposés, l'un traditionnel, l'autre vous fixe des objectifs historiques.

En vente chez votre revendeur habituel.
Infos tél. TILSIT Éditions : 01 69 31 56 56 - France
Infos en direct : www.tilsit.fr

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété à TILSIT Éditions, 8 Place Marcel Rebuffat 91140 VILLEJUST, muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Édition

JE SOUSSIGNÉ,

Signature :

(ou signature d'un parent pour les mineurs)

NOM : _____ PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

_____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

COMMANDE par le présent document

_____ exemplaire(s) du RISK Édition Napoléon au prix unitaire de 319 F + 36,40 F de frais de port.

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
et sa date limite de validité : _ _ / _ _

Offre valable en France métropolitaine jusqu'à épuisement des stocks

© Hasbro International, Inc. RISK Édition Napoléon est une édition autorisée par 3D Licensing France.

TILSIT ÉDITIONS

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES LIGURES — Essex 15 mm

Établis sur la rive gauche du Rhône et de part et d'autre des Alpes du sud, les Ligures fournissent des troupes légères aux Romains commandés par Marius, troupes qui s'illustrent lors des campagnes contre les Cimbres.

Peinture Edgar André

LES HANS — Dixon 25 mm

Après les troubles de l'époque Ts'in, la dynastie Han impose la « paix chinoise » grâce entre autre à une armée régulière et puissante où la cavalerie tient un rôle clé.

Peinture C. Coquet

LES SCYTHES — Essex 15 mm

LES SCYTHES — Old Glory 15 mm

Au VII[e] siècle avant notre ère, les Scythes déferlent sur l'Asie mineure. Des nuées de cavaliers légers, armés d'un simple arc, sont épaulées par une minorité de nobles, lourdement équipés et capables de rompre une ligne ennemie entamée par le tir des archers à cheval.

Peinture Denis Piémontois

TESTUDO

Figurines 15 mm
Sculptées par
G. Rava
Via Canaletta 79
48013 Brisighella RA
ITALIA
Tel. / fax : 0039 0546 81984

Nos séries :
LA GUERRE DE TRENTE ANS
LA GUERRE CIVILE ANGLAISE
DE BELLO CIVILI
(Romains fin République)

Visitez notre site Internet en français :
go.to/testudo
E-mail : testudo@libero.it

Nouvelle série !!
Les Gaulois

Catalogue en français et échantillons gratuits contre simple demande

Alain Touller Figurines

9, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41

Nouveautés 15 mm

Antique :

Les romains bas empire (nouvelle gravure)

I[er] Empire :

Russie : artillerie et commandement
La boite d'armée russe 400 F

Vente par correspondance.
Catalogue disponible contre 3 timbres.

LA GUERRE DE CENT ANS — Essex 15 mm

La gamme Essex consacrée à la Guerre de Cent Ans a été récemment regravée. Sus à l'Anglois !
Peinture Edgar André

LA GUERRE DE CENT ANS — Old Glory 25 mm

Le 19 septembre 1356, Jean II le Bon, roi de France, est battu à plate couture à Poitier par le Prince Noir à la tête d'une armée anglaise quatre fois plus petite que la sienne. Le roi est capturé alors qu'il combat à pied, armé d'une hache, au milieu de ses chevaliers et hommes d'armes. Une fois de plus, l'archer anglais est venu à bout du chevalier français.
Peinture C. Coquet

REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin

La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER, FOUNDRY et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Sur demande, liste des jeux GIGAMIC, nous consulter sur notre site internet.

La BD et le CD Rom Héroïka sont disponibles : nous contacter pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit.

Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Levée paysanne – Chinois Han – Dixon 25 mm – *Peinture :* C. Coquet

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle (dans la limite des stocks disponibles)
Lot n°1 : Romains Marius (République), Assortiment varié avec 1 général monté, 3 cavaliers, 6 légionnaires prétoriens, 45 légionnaires dont commandement, 5 cavaliers légers, 5 frondeurs, 6 archers crétois ..... **327 F au lieu de 654 F**

NOUVEAUTÉS DIXON 25 mm

FLODDEN 1513
Lot n°2 : Assortiment de 8 fantassins anglais (dont Sir Edmund et Thomas Howard) et de 4 piquiers écossais variés ..... **108 F**

NOUVEAUTÉS ESSEX 15 mm

AZTEQUES
Lot n°3 : 9 pochettes de figurines contenant des Cuachic, des Guerriers-Jaguar, des archers, lanciers et frondeurs ..... **198 F**
WARGAMES V.O
Lot n°4 : SOPAC (Avalanche Press) : L'adaptation du système Great War at Sea à la Seconde Guerre Mondiale. Ce jeu comprend 360 pions, deux cartes cartonnées et propose une multitude de scénarios sur le théâtre Pacifique et la bataille de Guadalcanal ..... **439 F**
Lot n°5 : FOR THE PEOPLE (GMT) : Seconde édition de ce superbe jeu sur la guerre de Sécession, qui reprend les principes de Successors ou de Hannibal contre Rome. 420 pions, 1 carte, 110 cartes de stratégie pour reproduire l'intégralité du conflit ..... **459 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n°6 : CAMPAIGN 72 : JUTLAND 1916 ..... **129 F**
Lot n°6a : CAMPAIGN 73 : OPERATION COMPASS 1940 ..... **129 F**
Lot n°6b : CAMPAIGN 75 : LORRAINE 1944 ..... **129 F**
Lot n°7 : ELITE 70 : ELIZABETAN SEA DOGS 1560-1605 ..... **109 F**
Lot n°8 : MEN AT ARMS 344 : TRIBES OF THE SIOUX NATION ..... **99 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **327 F** = ... F
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **108 F** = ... F
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **198 F** = ... F
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **439 F** = ... F
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **459 F** = ... F
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **129 F** = ... F
Lot N° 6 a .... exemplaires au prix de **129 F** = ... F
Lot N° 6 b .... exemplaires au prix de **129 F** = ... F
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **109 F** = ... F
Lot N° 8 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... F
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... F

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**
Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV NOV. / DEC. 00

LES BONNES ADRESSES

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
A notre magasin ou par correspondance : *France, Etranger et Dom-Tom*
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

E.P. MINIATURES
www.epminiatures.com
35, RUE DU MARECHAL FOCH
67190 MUTZIG
Tél./Fax : 03.88.38.38.39 **VPC**
epminiatures@wanadoo.fr
LA FIGURINE
de 15 à 32 mm
Nouveau !!
Soclage magnétique

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Atlantic – Nexos – etc.
* Starlux *
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

FANTASSIN MINIATURAS

FIGURINES 15 mm. : 1er Empire, 1ere Guerre Carliste, Cuba 1898.
FERONT MERVEILLE SUR LA TABLE DE JEU !
Catalogue et échantillons gratuits contre 2 coupons réponse internationaux
Disponibles par correspondance : nous acceptons les cartes de crédit.
C/Ave Maria, 16 BAJO. 24400 Ponferrada (Leon) Espagne
Tél. (portable) : 610.68.37.83 – Tél. & Fax : 00.34.87.42.35.89
Page internet : www.ponfered.net/fantassin

AB *Figures for Wargamers & Collectors*

Pour tous renseignements sur
les meilleures figurines napoléoniennes de 15 mm
et celles de la 2e Guerre Mondiale en 20 mm
envoyer 3 coupons-réponses internationaux à :
Ffos Yr Ewig, Llanfynydd, Carmarthen, SA32 7DD, G.B.
Téléphone / fax : **+ 44 (0) 1558.668.771**
ou bien consulter notre page internet à :
www.ab-figures.demon.co.uk

LE XVIIe SIECLE — Testudo 15 mm

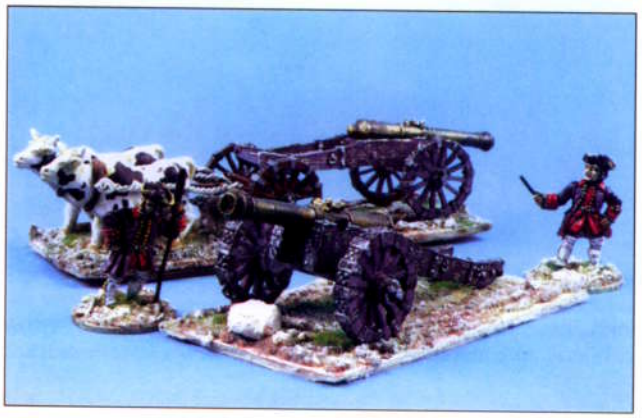
Des figurines de la guerre de Trente ans et de la guerre Civile anglaise, mousquetaires et cavaliers.
Peinture Alessandro Cappelli et Ivan Isola

LA GUERRE EN DENTELLES — Dixon 15 mm

Le régiment de Mercy durant la guerre de succession d'Espagne.
Peinture Edgar André

Les Gendarmes du roi, tout de bleu vêtus, chargent les lignes ennemies sous l'œil impassible des troupiers du « Royal Cravate ». Quant à l'artillerie, elle est loin d'être aussi mobile, tractée encore la plupart du temps par des attelages de bœufs conduits par de prudents civils, à droite le régiment de Bouillon.

Peinture Eric Veitl



CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56 – E-mail : champdemars@histofig.com

Bientôt un site Internet complet et à jouer : www.champdemars.com avec suivi des règles, ordres de batailles, scénari.

Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez :

Des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte, des figurines,
beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut,
des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200, des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal,
les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

OLD GLORY 15 MM : ANTIQUITE

FRANCS ET GERMAINS
FR 01 commandement
FR 02 guerriers
FR 03 armés de haches et épées
FR 04 archers
FR 05 cavaliers

HUNS
HU 01 commandement
HU 02 archers montés
HU 03 cavaliers lourds

PALMYRIENS
PL 01 commandement
PL 02 archers à pied
PL 03 cataphactes
PL 04 cavaliers légers
PL 05 chameliers

PICTES
PC 01 commandement
PC 02 guerriers
PL 03 archers et javeliniers
PC 04 cavaliers
PC 05 chars

SASSANIDES
ES 01 commandement
ES 02 clibanaires
ES 03 cataphactes
ES 04 cav. légers
ES 05 lanciers à pied
ES 06 frondeurs
ES 07 frondeurs
ES 08 clibanaires du début

IRLANDAIS ET ECOSSAIS
SI 01 guerriers et chefs
SI 02 chars

" TOUTES SORTES DE GOTHS " ET LOMBARDS
VS 01 commandements
VS 02 fantassins
VS 03 archers
VS 04 cavaliers
VS 05 cavaliers lourds
VS 06 fantassins lombards
VS 07 cavaliers lombards

ROMAINS BAS EMPIRE
LR 01 commandement
LR 02 légionnaires III^{e}-V^{e} siècle
FR 03 lanciarus
LR 04 auxilia palatina
LR 05 archers
LR 06 cavaliers légers
LR 07 cav. lourds
LR 08 clibanaires
LR 09 cataphractes
LR 10 archers à cheval réguliers
LR 11 archers montés irréguliers
LR 12 cav. Légers dalmates

OLD GLORY 15 mm

FRANCAIS 1870
FPW 15 commandement
FPW16 ligne avançant
FPW17 ligne tiraillant
FPW 21 chasseurs
FPW 22 turcos
FPW 23 Zouaves
FPW 26 cuirassiers
FPW 32 artillerie

ALLEMANDS
FPW 01 commandement
FPW 02 ligne avançant
FPW 03 ligne tiraillant
FPW 04 chasseurs
FPW 05 landwehr (1866)
FPW 08 dragons
FPW 12 Artillerie 1866
FPW 13 artillerie 1870

WATERLOO 15mm

BRITANNIQUES
NMG 07 généraux

BRUNSWICK
BRI 01 artillerie et jaegers
BRC 01 uhlans et hussards
BRN 01 ligne et lieb bns
BRN 02 BNS légers

HOLLANDO-BELGES
DBA 01 artillerie
DBC 01 hussards
DBC 02 dragons légers
DBC 03 carabiniers
DBN 01 inf. hollandaise
DBN 02 chasseurs hollandais
DBN 03 inf . belge
DBN 04 milice
DRN 05 inf. de Nassau

HANNOVRE
NHA 01 infanterie avançant
NHA 02 infanterie arme au bras
NHA 03 tirailleurs
NHA 04 infanterie légère
NHAC 01 hussards

DBM 3 et liste 1 et Camions Français
Battlefront 15 mm
Tracteur Renault (OLD GLORY)
Village haut moyen-age 15 et 25 mm
Tranchées 15mm (17^{e} - 19^{e} siècle)

SHIPWRECK CHEZ NOUS AVEC MISE A JOUR ET CARACTERITIQUES DES NAVIRES 1/6000 NAVAL MODERNE POUR SHIPWRECK

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE

Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue). Catalogue : 40 FF franco avec plus de 120 pages, à l'ordre de Champ de Mars.

Réduction de fidélité : 5% pour 2 000 F d'achat, 10% à partir de 4 000 F et plus (Pas de limite dans le temps).

LES MARINS — Redoubt 25 mm

Tous les combattants de la guerre de Sécession ne sont pas vêtus de bleu ou de gris. En particulier au début du conflit, de nombreuses unités, comme cette « Georgia State Navy » en 1861, portent de beaux uniformes d'apparat que les rigueurs de la vie militaire réduiront en lambeaux. *Peinture Cyril Bony*

1870 — Old Glory 15 mm

La firme américaine Old Glory sort une large gamme de figurines pour la guerre de 1870. Mais ces fantassins de ligne et ces chasseurs à pied auront fort à faire pour enrayer l'avance inexorable des Prussiens vers Paris.
Peinture C. Coquet

1870 — Essex 15 mm

L'armée prussienne en 1870 se distingue avant tout par son professionnalisme. Les armées impériales puis républicaines l'apprendront à leurs dépens. L'infanterie du Kaiser est robuste et solide et sa cavalerie apte aux missions de reconnaissance.
Peinture Edgar André

Peter Pig ... *15 mm*

Peinture : Phil Herbert
34-36 Knightsdale Road Weymouth Dorset DT4 OHS - UK
Tél./fax : (00.44) (0) 1305.76.03.84 E-mail : martin@peterpig.demon.co.uk

Série 1 : Vietnam. 52 packs (US Marines, ARVN, NVA, VC, véhicules, hélicoptères, Civils)
Règles : " Men of Company B"
Série 2 : Guerre de Sécession. 72 packs (Union, Sudistes, cavalerie, trains d'artillerie, canons généraux)
Règles : " Lincoln's War "
Série 3 : Antiquité. 68 packs (Parthes, Romains, Germains, Egyptiens, Touaregs)
Règles : " Conquerors and Kings "
Série 4 : Napoléonien. 2 packs (Infanterie de la Garde, Ecossais).
Série 5 : Armées fantastiques. 9 armées (Elfes, nains, orques, Arabes, aigle, martien X 2, Gnome, Arthur)
Série 6 : Toutes sortes. 35 packs (têtes, fantasy...etc)
Série 7 : Naval Guerre de Sécession 1/600. 60 modèles (navires, figurines, forts)
Règles : " Hammerin Iron ", " Hammerin Iron land Supplement "
Série 8 : Seconde Guerre Mondiale 255 packs (Allemands, Français, Anglais, desert, Américains, Russes...véhicules et figurines)
Règles : " Abteilung "
Série 9 : Science Fiction. 16 packs (troupes de l'espace, aliens, robots)
Règles : " Company Rules "
Série 10 : Pirates. 29 packs (pirates, gouvernement, coupe-jarrets, civils)
Règles : " Pieces of Eight "
Série 11 : Armées en sachet. 24 armées différentes en discount
Série 12 : 1/300... Combattants de l'espace tireurs. 9 packs (tireurs, bâtiments)
Règles : " Fighter AD2222 "
Série 13 : Guerre Civile espagnole. 34 packs (Nationalistes, Républicains, véhicules)
Règles : " Bayonet and Ideology "
Série 14 : Renaissance italienne.17 packs (Piquiers, cavalerie, civils, artillerie)
Série 15 : Ouest sauvage. 100 packs (Indiens, cowboys, vigilants, cavalerie, bâtiments, mexicains, civils)
Règles : " Hey you in the Jail ! "
Série 16 : Première Guerre Mondiale " 114 packs (Allemands, Anglais, Français, Belges, Russes, bâtiments)
Règles : " Square Bashing "
Série 17 : AK47 Modernes. 94 packs (Africains, IDF, PLO, véhicules, bâtiments)
Règles : " Square Bashing "
Série 18 : 1/450 Bateaux pirates... 15 packs (navires, pièces, figurines, canons)
Règles : " Pieces of Eight "

Frais postaux Europe 20% – Paiement par carte de crédit

US Customers contact Brookhurst Hobbies 12188 Brookhurst Street Garden Grove – California
Tél. : 714. 636. 3580 – brookhursthobbies.com

EXO KIT

LEADER VPC du 20 mm
Tél. : 01.39.87.38.95 – Fax :01.39.85.01.91.
14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Email : eexokit@aol.com – Site : http://members.aol.com/eexokit/index.html

CATALOGUE NB 10 F ***SERVICE INFO 50 F***

NOUVEAU !

La marque **CROMWELL**, réputée pour la **justesse** et la **finesse** de ses kits arrive sur le **MARCHE DU JEU** avec des modèles **conçus spécifiquement pour les joueurs** : **Très peu de pièces** (parfois une seule !), **un excellent niveau de détail**, égale à celui de ses autres kits (dont cette nouvelle gamme est issue) et des **prix très attractifs** font de cette offre une des **mieux placée en rapport qualité/prix**.

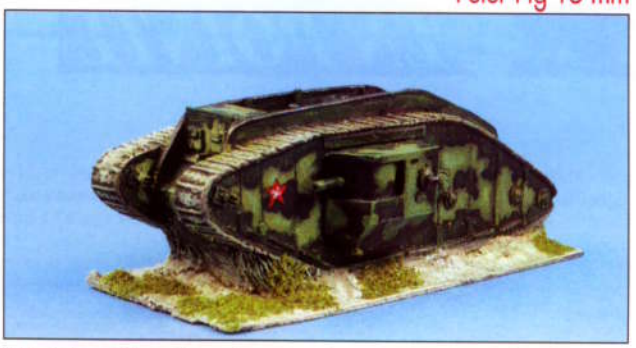
Quelques exemples :

CR13 Char Grant ..... 85,00 F CR07 sIG 33/Pz 2 85,00 F
CR09 Panzer II ..... 75,00 F CR03 Char Cruiser A13 85,00 F

La liste complète sur demande avec enveloppe timbrée...ou par téléphone !

LA GUERRE CIVILE RUSSE

Peter Pig 15 mm



Une Tchanka avec un officier d'état major rouge et un MK V Male (dit « Ricardo » du nom du constructeur du moteur) aux couleurs bolcheviques . *Peinture Stéphane Langlois*

LES VÉHICULES

BattleFront15 mm

Un Citroen C 14 dont la production remonte avant la guerre et existant en plusieurs versions, commandement, transport... *Peinture Stéphane Langlois*

LES AMERICAINS

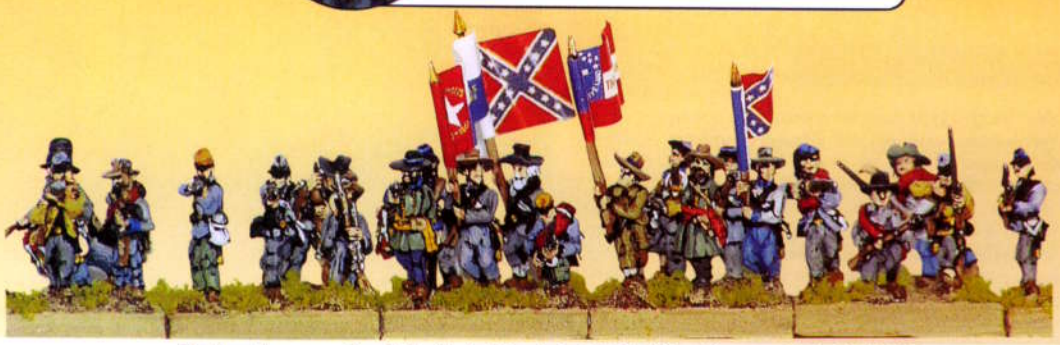
Harlequin 25 mm

L'échelle de prédilection pour le jeu d'escarmouche est le 25 mm qui permet une peinture en détail d'un nombre réduit de figurines, comme ces fantassins de la 3rd division US et d'une unité d'infanterie mécanisée. *Peinture Cyril Bony*

OLD GLORY
REDOUBT
PETER PIG

FG miniatures

9, Bld de la Crête
95800 Courdimanche
Tél./fax : 01.61.03.04.13
mcbride@club internet.fr



Du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 19h et le samedi de 9h à 12h
Vente de Figurines Neuves ou d'Occasion et Service de Peinture – Par correspondance et lors des manifestations uniquement

Figurines Old Glory / Redoubt Entreprises / Peter Pig / Drapeaux
Signifer / Décalcos Veni Vidi Vici
Tarifs dégressifs pour les clubs affiliés à la FFJH
Dépôt-Vente de Figurines d'Occasion : 75% du prix de vente pour le déposant
Devis de peinture à la commande / Paiement en plusieurs fois possible
Réduction sur les quantité de figurines peintes
N'hésitez pas à nous appeler
Catalogue gratuit sur demande

NOUVEAU SUPPLÉMENT WARHAMMER ANCIENT BATTLES **FALL OF THE WEST** 145 F / 22,10 €

Frais de port 40 F
Règlements par chèque ou carte de crédit (Visa/Mastercard)

EN POINTE

EDITO

Parmi les nouveautés de cette rentrée, *Close Combat 5* et *Panzer General 3* nous ont agréablement surpris. En effet, sans rien ajouter de vraiment nouveau, SSI a su rectifier les faiblesses des versions précédentes. Microsoft est égal à lui-même avec un *Conquerants* sans surprise.

Notre dossier est consacré à *Shogun*, seul titre grand public ayant apporter récemment un peu d'air frais dans le jeu d'histoire. Les « gemmes », comme disent nos amis américains, sont toujours à chercher du côté de petites sociétés nouvelles qui profitent du web pour se développer. A ce propos, il est inutile de bombarder la rédaction d'e-mails ou de coups de téléphone sur *SPWAW* : nous n'en savons pas plus que l'éditeur à www.matrixgames.com.

Bon jeu !

ANTIKGAMES ET PAX ROMANA

Antikgames (www.antikgames.com) est la toute nouvelle société de jeux historiques pour PC fondée par Philippe Thibaut. Cet auteur a à son palmarès des jeux de plateaux aussi réputés qu'Europa Universalis ou La Grande Guerre (Azure Wish). A moyenne échéance (printemps 2001), nous devrions voir Pax Romana, jeu historique très prometteur centré sur la République romaine, de la première guerre punique jusqu'à César. C'est exactement le genre de jeux que nous attendons ici de pied ferme. A plus long terme, ce ne sont pas les projets qui manquent (jeux online, designs sur les grandes invasions, les campagnes napoléoniennes...). Signalons au passage qu'Antikgames recherche un partenariat avec des grands éditeurs français. Bienvenue donc dans l'arène et bonne chance à Antikgames!

WAR IN RUSSIA

Matrix Games continue sa reprise des classiques de Gary Grisby. Le jeu (gratuit) se télécharge à www.matrixgames.com. Léger (4Mo) et jouable sous Windows 98, War in Russia a tout pour plaire. Les améliorations apportées se limitent pour l'essentiel à des corrections de bugs, des changements dans les routines de combat et dans les ordres de bataille.Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de jouer à ce monument du wargame informatique sorti en 1992 rappelons qu'il s'agit de rien de moins qu'une simulation stratégique (les unités sont des corps d'armée et des armées) de toute la guerre sur le Front de l'Est, de 1941 à 1945. Outre la stratégie militaire, le joueur a de nombreuses options politiques (pour l'Axe par exemple, quelles forces distraire sur les fronts ouest et méditerranéens) et économiques (choix des productions, transfert d'usines dans l'Oural). Tous les éléments importants de la campagne sont représentés de façon précise pour un jeu globalement très réussi, une sorte de World in Flames du wargame informatique. Évidemment, comptez une petite heure par tour. A raison d'un tour de jeu par semaine de guerre, calculez la durée d'une partie...

Outre cette ampleur un peu passée de mode, les graphismes et l'interface semblent maintenant antédiluviens. WiR 2.0 est donc une version Windows de l'original plus qu'un jeu vraiment nouveau : les anciens joueurs se replongeront avec plaisir dans cette lutte titanesque. Les autres auront plus de mal. Le remake de War in the Pacific, est actuellement disponible sur le même site.

Pascal DI FOLCO

COMBAT MISSION EN FRANÇAIS !

Grâce aux compères du site Appui-feu (http://appui-feu.panzershark.com/), Combat Mission devient intelligible aux francophones. Nouvelles voix, nouvelle interface traduite : désormais, vous comprendrez les aboiements de vos hommes. Un grand coup de chapeau à cette équipe de passionnés qui propose d'excellents add-ons sous forme d'articles, de conseils de jeu et de scénarios originaux. La révolution tactique est en marche.

LE JEU D'HISTOIRE À L'ECTS

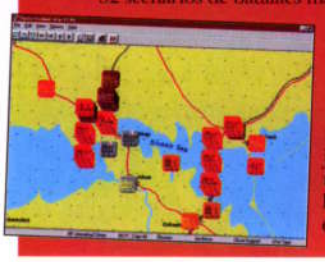
Avec un nombre plutôt surprenant de jeux à thème historiques, le salon ECTS 2000 s'est révélé un bon cru, même si aucun produit n'a su émerger du lot. Organisé début septembre à Londres, l'ECTS est la grand-messe annuelle européenne des jeux vidéo, toutes plates-formes confondues. Cette année a surtout été marquée par l'absence de quelques grands éditeurs PC, comme Electronic Arts ou Infogrames, et il fallait donc redoubler d'attention pour dénicher, entre les immense stands dédiés aux consoles, les jeux de stratégie du prochain semestre.

SQUAD LEADER PC

Commençons toutefois avec un jeu très attendu par les fanas de combats tactiques : Squad Leader, que nous avons enfin eu le plaisir de tester... Et en guise de plaisir, ce n'en était pas vraiment un. En effet, proposé par Hasbro à travers sa filiale Avalon Hill, Squad Leader est une adaptation stricte d'un jeu précédent de cet éditeur, Soldiers at War, un jeu sub-tactique qui nous avait extrêmement déçu à sa parution. Le jeu souffre d'une interface lourde et complexe, avec des animations extrêmement lentes, des cartes minuscules et aucune personnalité. Trois campagnes seront proposées : la Normandie, Arnhem et les Ardennes. Par rapport au célébrissime jeu sur carte, on ne voit pas bien le rapport. Squad Leader PC est un jeu à l'échelle 1 pour 1, le joueur dirigeant un groupe de combat d'une dizaine d'hommes, et non une compagnie. C'est du tour par tour sans imagination, et en plus la version présentée plantait régulièrement. Tout ça ne présage donc rien de bon. Autre bizarrerie, Hasbro présentait également Battleship 2, un jeu de combat naval entre destroyers. Si la première version, parue l'année dernière, était un vrai jeu d'histoire, cette version est plus un jeu d'arcade... c'est bien triste, les fans de SSI – et même les fondateurs – doivent se poser des questions.

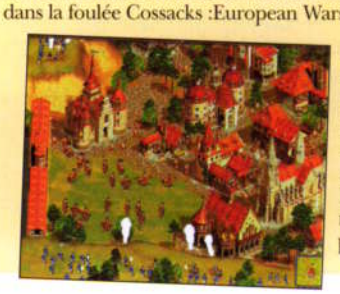
RUSSO GERMAN WAR 41-44

Schwerpunkt (www.ghgcorp.com/schwerpt) est spécialisé dans les jeux opérationnels sur la deuxième Guerre mondiale. Les productions précédentes (Leningrad, Smolensk to Moscow) dénotent un sérieux tropisme pour le Front de l'Est. Russo-German War, qui devrait être prêt pour novembre propose 52 scénarios de batailles majeures réparties sur toute la durée des opérations. Les unités sont des divisions et des brigades, chaque hex fait 10 miles et chaque tour une semaine. De quoi rassasier l'amateur averti. Le seul bémol à mettre à cette excellente nouvelle est que Schwerpunkt met un point d'honneur -sous prétexte de jeux sérieux à proposer systématiquement une interface vieillotte et des graphismes hideux. Enfin, pour certains, cela n'a pas d'importance.



EN POINTE !

Dès le prochain numéro, vous devriez avoir droit aux présentations des jeux suivants : nous verrons si le très attendu Sudden Strike (CDV) a les atouts pour s'imposer comme le jeu de RTS grand public sur la Deuxième Guerre mondiale. De la même société, devrait arriver dans la foulée Cossacks :European Wars.



Dans un tout autre registre, Shrapnel Games (www.shrapnelgames.com) vient de sortir une remarquable simulation de chars de combat modernes. Steel Beasts, met le joueur aux commandes du M1A1, et plus rafraîchissant, du Leo allemand. Par ailleurs, Harpoon 4 (SSI), titre dont nous espérons beaucoup, est maintenant prévu pour mars 2001.

B-17 « THE MIGHTY EIGHT »

Plus intéressant est B-17 « The Mighty Eight », le successeur de l'excellent mais déjà ancien B-17 Queen of the Skies. Cette nouvelle version est basée sur le même principe, à savoir un mélange de gestion et de simulation aérienne. Comme il se doit, vous pilotez une forteresse volante, avec la possibilité d'intervenir à tous les postes de combat, du radio au mitrailleur de queue. Mais en plus, le jeu permet également de gérer l'équipage de façon détaillée (fatigue, expérience, etc.) et même l'escadrille : désignation d'objectifs, organisation des « boxes », rotation d'équipage, etc. Un excellent concept et une réalisation de qualité. Pour l'anecdote, The Mighty Eight est bien sûr la 8th Air Force, chargée des bombardements au-dessus de l'Allemagne. Enfin, on est sans nouvelles de Steel Panthers IV si c'est ça qui vous intéresse...

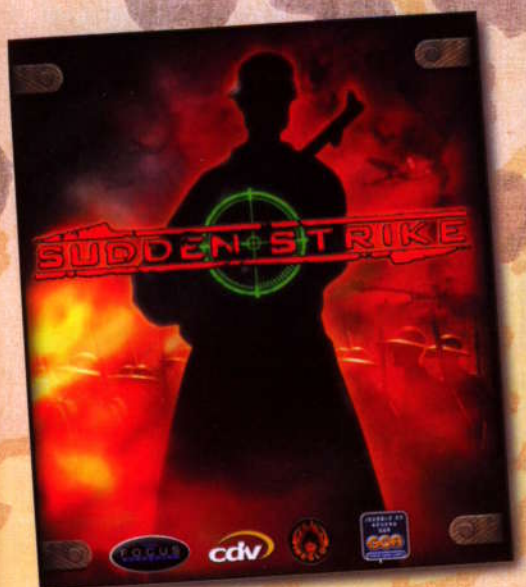
WWII ONLINE

Enfin, l'événement stratégique du salon était WWII Online, un « simulateur de champs de bataille en ligne » riche de promesses. Rejoignez les rangs des forces terrestres, aériennes ou navales comme soldat, pilote d'avion, chef de char, marin sur les champs de bataille de la Seconde Guerre mondiale. Jeu massivement multi-joueurs, mélange de simulateur de char, de vol et de combats tactiques, WWII Online propose surtout aux joueurs de monter en grade au fur et à mesure des parties, pour accéder à des équipements plus performants et prendre des fonctions de commandement. Un capitaine par exemple sera chargé d'établir un plan pour s'emparer d'un objectif et pourra commander une cinquantaine d'autres joueurs. Un joueur tué ne perd pas son grade mais juste les points d'expérience acquis à partir de son dernier niveau. Les parties se déroulent sur des théâtres d'opération, situés chacun à une période historique donnée : le premier théâtre à ouvrir sera un monde consacré à la campagne de France de 1940, puis d'autres théâtres (Afrique du Nord, Russie) ouvriront progressivement. Le nombre de joueurs par théâtre sera probablement limité, mais rien n'est confirmé sur tout ça. La ligne de front entre les camps se déplacera en fonction des objectifs atteints au cours de mission : s'emparer d'un hameau par exemple pourra déplacer la ligne de front et la possession du terrain. Le béta-test a commencé en septembre. Inscrivez-vous à l'adresse www.wwiionline.com pour formez une escadrille française !

Théophile MONNIER

CONCOURS SUDDEN STRIKE

Jouez et gagnez le jeu SUDDEN STRIKE édité par FOCUS MARKETING*



1 - Combien de missions individuelles comporte Sudden Strike ?

2 - Quels sont les camps représentés dans Sudden Strike ?

3 - Sudden Strike comportera-t-il un CD Addon de missions supplémentaires ?

4 - Combien d'unités sont représentées dans le jeu ? 700, 1 000 ou 1 500 ?

5 - Sudden Strike comporte une mission rappelant le film de Spielberg « Il faut sauver le soldat Ryan ». Mais dans le jeu, comment s'appelle le soldat : Bryan, Eryan ou Byron ?

Pour participer à ce concours, envoyez vos réponses sur papier libre avant le 30 novembre à :

HISTOIRE & COLLECTIONS – VAEVICTIS
CONCOURS SUDDEN STRIKE
5, avenue de la République 75541 Paris Cedex 11

*** Les 10 premières bonnes réponses gagneront le jeu Sudden Strike.**

POUR LES (TRES) NOMBREUX fanatiques d'*Age of Kings, Conquerors* était déjà rêvé, admiré et plébiscité avant sa sortie. Après quelques heures de pratique, même un novice du système *Age of Empires*, comme je le suis, succombe fatalement à la beauté et à l'ingéniosité du produit. Bien sûr, les entorses à la réalité historique sont légion, mais les qualités du jeu nous le font très vite oublier.

LES CONQUERANTS

Module d'expansion pour *Age of Empire II*

Frédéric BEY

Les caractéristiques d'*Age of Kings* ont été longuement décrites et analysées, dans les articles de *Cyberstratège* n°17 et 18. Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel fort bien fait. En fait, il combine les mécanismes d'un jeu de gestion classique, mais avec un volet militaire très développé. Le fond historique est bien rendu, même si son utilisation est parfois fantaisiste (possibilité de combats entre Chinois et Celtes...). Mais après tout, n'est-ce pas ce que font tous les jours les figurinistes pratiquant DBM !

Aux treize civilisations de base d'*Age of Kings*, le nouveau module en ajoute cinq. Fait important, deux concernent pour la première fois le continent américain. Il s'agit des Aztèques et des Mayas, qui ont donné naissance aux plus puissants des empires précolombiens et sont parvenus à opposer une résistance acharnée aux conquistadors espagnols. Ces derniers forment d'ailleurs la troisième des nouvelles civilisations. Les deux dernières concernent les Huns, terreur des Chinois comme des Européens, et les Coréens qui furent capables de contrarier les premières ambitions impérialistes des Japonais. Chacun de ces peuples a bien entendu des caractéristiques très (trop ?) marquées. Les Huns peuvent se passer de maison et sont athées, les Coréens disposent de puissants chars de guerres. Les Aztèques, comme les Mayas, ne peuvent pas compter sur la moindre unité de cavalerie. Heureusement, leur infanterie, appuyée par les guerriers d'élites que sont les hommes jaguar ou les archers à plumes, est fort puissante. Les Espagnols bénéficient des avantages de la foi et du glaive : canons, solides cavaliers et moines missionnaires, parfois encore plus redoutables... Du côté des campagnes, quatre situations sont à l'affiche. Montezuma met en vedette la conquête du Mexique par les Espagnols, Attila retrace les exploits du plus célèbres des pourfendeurs de l'Empire Romain, le Cid permet de confronter les Espagnols à des ennemis d'une culture militaire très différente, les Maures. Enfin, la quatrième campagne se présente comme une sélection des plus grandes batailles historiques du Moyen âge et de la Renaissance. On peut également évoquer les quelques « technologies » originales qui apparaissent dans *Conquerors*. Les plus subtiles sont les caravanes, qui permettent d'accélérer les échanges commerciaux ou les herbes médicinales, côté santé publique. Des « armes » religieuses très efficaces complètent ces innovations : la théocratie pour convertir en masse les adversaires ou l'hérésie pour s'en protéger !

DES COMPLÉMENTS OU DES CHANGEMENTS ?

Les huit nouvelles cartes et les dix mondes historiques contenus dans *Conquerors* apportent une variété appréciable au jeu de base. En effet, elle permettent aux joueurs d'évoluer dans les jungles tropicales du Yucatan, comme dans les fjords de Scandinavie (mais aussi dans les campagnes françaises ou anglaises...). On ne peut parler réellement de nouveaux mécanismes de jeu, l'esprit, qui a fait le succès d'*Age of Kings*, étant parfaitement respecté. Par contre, les variantes, notamment pour ce qui

En titre. **Cette pyramide aztèque survivra-t-elle aux assauts ennemis ?**

est des différents modes de victoire, peuvent être rangées dans le camp de véritables changements. Ces nouveaux types de parties sont au nombre de trois. Celle qui m'a le plus amusée, par son caractère échevelé, est la partie de type « Roi de la colline », au cours de laquelle l'objectif est de garder le contrôle d'une « merveille » neutre (pyramides etc.), placée au centre de la carte. Le mode « Défense de la merveille », pour lequel il s'agit de préserver une de ses propres merveilles des assauts ennemis, est beaucoup plus réducteur et fait la part trop belle aux stratégies défensives. La « Course à la merveille » privilégie l'aspect gestion, les compétiteurs étant jugés sur leur rapidité à acquérir, puis protéger une merveille, tout en menaçant celles des autres.

Conquerors atteint les sommets de ses capacités en mode multi-joueurs (jeu en réseau ou sur internet). Son plus grand point fort se situe bien à ce niveau.

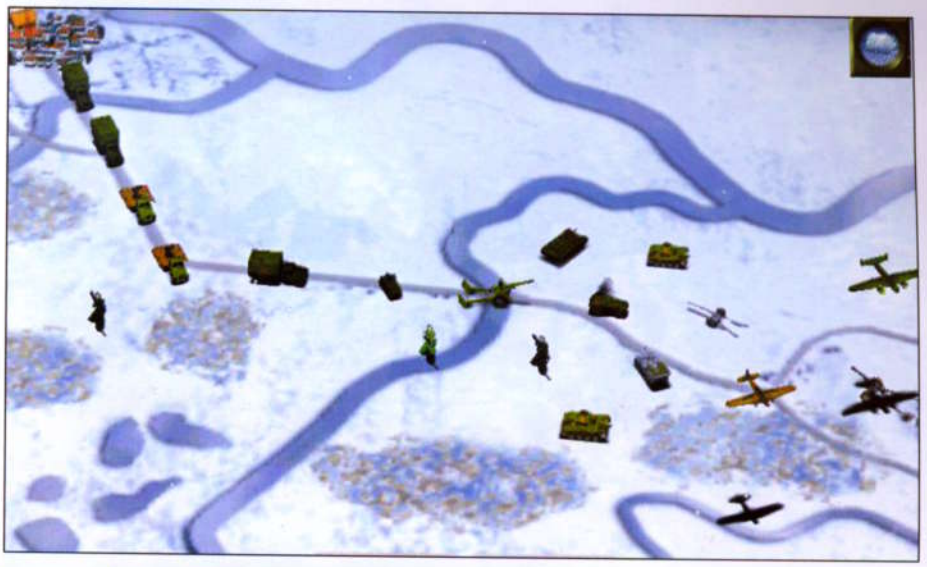
Remerciements à Etienne Bey pour les tests.

CONQUERORS :

Qualités : Graphismes époustouflants, traitement efficace des composantes militaires du jeu, imagination prolifique, propre à faire oublier les entorses à l'histoire et à ravir les enfants de grognards du wargame...

Défauts : Ceux inhérents aux compromis entre jeu de gestion et jeu de stratégie, qui plus est en temps réel. Difficile d'être à la fois parfait, en même temps, dans les deux domaines.

EXACTEMENT UN AN après *Panzer General 3D : Assault*, SSI nous propose donc une suite toute entière consacrée au front de l'Est. Disons immédiatement que nous avons été quelque peu déçus par le peu d'évolution de ce qui en avait le plus besoin : le moteur graphique du jeu.



PANZER GENERAL III : FRONT DE L'EST

Jean-Claude BESIDA

Front de l'Est reprend en fait les mêmes éléments qu'*Assault* et fait passer l'action de l'Afrique et de l'Europe occidentale aux steppes russes. Le joueur a ainsi accès à quatre campagnes (une majeure et une mineure pour chaque camp) représentées par les généraux Manstein et Guderian côté allemand, Joukov et Koniev côté soviétique. Ces campagnes sont assez intéressantes essentiellement à cause de la variété des missions à effectuer. Les objectifs des scénarios vont en effet de la capture simple d'objectifs jusqu'à la percée ou la retraite en bon ordre (évacuer X unités de combat par le bord ennemi de la carte) en passant par le repérage et la destruction d'unités ennemies précises. Cette variété d'objectifs est le point fort de *Front de l'Est*. En effet, il faut désormais adapter son armée beaucoup plus finement à chaque scénario. Une mission de type « percée » requiert l'utilisation d'unités de reconnaissance afin de repérer les itinéraires les plus sûrs, appuyée par de l'aviation pour couvrir la progression des troupes au sol. Inversement un scénario de type « capture de ville » nécessite avant tout de solides fantassins appuyés par une bonne artillerie.

L'écran de quartier-général, où vous constituez votre armée.

La formation des unités se fait de la même manière que pour *Assault* : chaque unité est composée d'un leader associé à un équipement. Ici, le seul changement est une visualisation plus efficace des leaders. Si vous progressez bien dans la campagne, votre pool reçoit d'avantage de nouveaux leaders et parfois même des prototypes d'équipements de combat. Ce système est théoriquement séduisant. En pratique, on voit bien ce que le jeu a perdu en abandonnant le système de budget pour acheter des unités qui faisait tout le charme des premiers *Panzer General*. En revanche, les campagnes comportent des embranchements multiples qui offrent des alternatives intéressantes.

INTERFACE LOURDE ET SCENARIOS INTELLIGENTS

Les scénarios en eux-mêmes sont plutôt difficiles et la maîtrise des combats est un art qui ne tolère pas l'erreur à cette échelle. Si vous faites un assaut sans préparation d'artillerie ou un mouvement de troupes sans reconnaissance, vous risquez de le payer cher. En fait, il est important d'avoir une bonne séquence d'activation des troupes. On commence en poussant des reconnaissances, on continue en avançant le gros et en bombardant, on termine par le corps à corps et éventuellement l'exploitation blindée. Tout cela est fort logique. Le nombre assez réduit de tours de jeu est un moyen simple et efficace pour mettre la pression sur le joueur et l'empêcher de musarder en chemin. S'il est tenté de capturer des objectifs secondaires (qui rapportent plus de points), il est obligé d'affaiblir son axe d'attaque principal.

La carte 3D sur laquelle se jouent les batailles est de toute beauté et on a vraiment l'impression d'être sur le front de l'Est : forêts et marécages impénétrables, neige qui recouvre tout en hiver, plaines immenses. La modélisation des unités est plutôt réussie, et quelques astuces améliorent relativement la lisibilité des choses (mise en surbrillance). Cela dit, les unités d'infanterie en ville restent particulièrement difficiles à voir sans tourner la carte dans tous les sens. Le défaut majeur de la première version a été cependant largement corrigé. Les mouvements sont désormais presque fluides et cela rend le jeu nettement plus agréable. Les animations de combats sont améliorées (rotation de la tourelle des chars par exemple) et accélérées ce qui était vraiment indispensable à la qualité du gameplay.

En titre. **Colonne russe lors d'une contre-attaque hivernale. La pluie, la neige et les éclairs viennent pimenter la bataille.**

La carte stratégique a été sensiblement améliorée. Elle est effectivement indispensable au jeu, mais être pratiquement obligé de la rappeler à chaque tour pour vérifier ses unités n'est pas très ergonomique. Alors que l'interface des premiers *Panzer General* était un modèle d'efficacité, ici il est assez difficile d'avoir une vue d'ensemble lisible de son armée. C'est bien dommage car les scénarios sont bien construits et le modèle de gestion de l'armée est assez intéressant. *Panzer General III SE* aura du mal à s'imposer face à *Sudden Strike* qui vient frapper assez précisément le même segment de marché. ❐

PANZER GENERAL III FRONT DE L'EST

Qualités : Belles cartes, scénarios bien conçus, thème inépuisable, gestion des troupes intéressante, nouveaux effets météo, mouvements plus rapides.

Défauts : Interface médiocre indigne de SSI.

A CHAQUE PARUTION d'une nouvelle version de *Close Combat*, c'est la même interrogation : allons-nous retrouver le niveau d'excellence de *CC2 Market Garden* ? Cette fois, pour répondre à la question, Atomic Games nous emmène sur le champ de bataille de leurs premières amours : la Normandie.

CLOSE COMBAT 5 : NORMANDIE

En titre : **Utah beach, le 6 juin 1944 à l'aube.**

Théophile MONNIER

Plus précisément, *Close Combat 5 : Overlord* retrace la campagne du Cotentin, à partir d'Utah Beach, c'est-à-dire la première phase de la bataille de Normandie jusqu'à la conquête de Cherbourg, du 6 au 30 juin. Les combats livrés par les parachutistes de la 101st et 82nd sont également au programme, et ce sont certainement les scénarios les plus intéressants du jeu. Seuls les Américains seront joués côté alliés, avec en face un assortiment de troupes hétéroclites d'où se détachent les Fallschirmjäger.

Les améliorations de cette nouvelle version sont relativement mineures, il ne s'agit pas d'un nouveau « saut conceptuel » comme entre CC2 et CC3 (Russian Front), puis entre CC3 et CC4 (Ardennes). *Overlord* est une simple déclinaison de CC4... même si le thème nous renvoie à la toute première version de *Close Combat*. Les cartes sont toutefois sensiblement plus grandes, avec des zones de placement un peu mieux pensées, ce qui est quand même le minimum vu les aberrations de CC4 dans ce domaine. Autre bonne amélioration, la « réserve » apparaît directement sur l'écran de gestion des unités, ce qui permet de mieux anticiper l'arrivée de renforts et de voir si telle ou telle perte peut être remplacée, et dans quelle limite. Surtout, le joueur peut dire son mot dans la composition des groupes de combat, possibilité qui manquait terriblement dans CC4.

Graphiquement, Atomic est parvenu à améliorer encore la qualité déjà exceptionnelle de la présentation. Les carte sont toujours à tomber par terre et le travail de recherche topographique proprement remarquable : il faut voir le village de Sainte-Mère l'Eglise pour y croire. Parmi les ajouts mineurs, on trouve l'appui d'artillerie naval, disponibles sur les zones côtières. Dans le jeu, c'est sensiblement plus efficace que l'artillerie classique, mais cela reste très inférieur à la réalité.

La constitution des groupes de combat à été bien améliorée depuis CC 4 : Ardennes.

UN GROS PROBLEME D'EQUILIBRE EN SOLO

Comme pour *CC4 : Ardennes*, la grande interrogation concerne l'intelligence artificielle. Il faut bien se rendre à l'évidence, elle reste très décevante ; ce n'est pas que les unités dirigées par l'ordinateur se conduisent stupidement, mais elles sont soit beaucoup trop timorées, soit beaucoup trop agressives. En l'occurrence, c'est le deuxième cas qui se présente dans *Overlord* : les unités en défense se jettent littéralement à l'assaut des positions adverses plutôt que d'attendre bien installées dans leurs abris de départ. Autre gros souci, les placements de départ. Là, c'est encore pire, à croire qu'Atomic a fait l'impasse sur le moindre moyen de contrôler le placement des unités. Résultat : alors qu'elles pourraient se placer dans des blockhaus ou des maisons, certaines unités se retrouvent à découvert ou à l'autre bout de la carte. Et ce problème existe depuis la version 3... C'est tout de même un mystère ! Conséquence : dans la campagne en solo, il n'est pas très difficile de bloquer l'Américain sur les plages après avoir anéanti les paras.

Au final, on se retrouve avec les mêmes constatations qu'après la sortie de CC4 : un jeu superbe et passionnant mais sensiblement déséquilibré en solo. En revanche, les petites corrections sur la taille des cartes rendent CC5 plus intéressant en multijoueurs que CC4, c'est déjà un énorme progrès. ❐

A l'assaut d'un bunker tenu par les Fallschmirjäger.

Le jeu vient avec un excellent éditeur de scénarios.

CLOSE COMBAT 5 : NORMANDIE

Qualités : le meilleur système de jeu tactique en temps réel et l'un des tous meilleurs jeux d'histoire, si ce n'est le meilleur en réseau. Superbes graphismes

Défauts : des problèmes d'AI, d'équilibre et de placement, quelques approximations historiques sur les blindés.

SHOGUN : LA CAMPAGNE

STRATÉGIE AU PAYS DU SOLEIL LEVANT

LA PARTIE CAMPAGNE du jeu est plutôt moins bien réussie que les batailles : elle pêche un peu par répétitivité et manque de cohérence, d'autant que les parties sont longues ; l'objectif étant d'éliminer tous les autres daimyos, il faut quelques décennies.

Pascal DI FOLCO

Shogun – Total War est cependant un jeu intéressant, avec de nombreux paramètres à prendre en compte plein de rebondissements, qui renforcent le plaisir pris aux batailles quand celles-ci sont l'aboutissement d'une stratégie mûrement réfléchie. Nous en aborderons les principaux aspects : la géostratégie (choix des clans, situation et gestion des provinces), le développement économique et militaire, la diplomatie et le rôle des unités spéciales. Pour finir nous vous proposerons quelques astuces de jeu, parfois peu honorables mais efficaces.

Tout d'abord, rappelons que dans le jeu stratégique par tour, vous jouez toujours en premier, ce qui donne un gros avantage à vos adversaires, car eux vont réagir à vos mouvements : inutile donc d'espérer prendre l'adversaire par surprise. Ne laissez pas non plus des provinces frontalières sans garnison suffisante, il est garanti qu'elles seront envahies ! (« suffisante » dépend du niveau de difficulté, l'IA étant d'autant plus prompte à exploiter les failles que le niveau est élevé).

Il faut aussi savoir que l'IA triche, c'est-à-dire qu'elle ne respecte pas les mêmes règles que vous, et pourra construire bâtiments et troupes sans avoir forcément les revenus nécessaires. Cela, et l'agressivité générale des ennemis, rendent le jeu assez difficile : essayez de jouer toute une partie en niveau difficile avec des batailles résolues automatiquement, vous verrez !

L'arrivée des Européens est un moment important : il signifie que vous pourrez enfin utiliser des armes à feu. Accueillez-les donc poliment...

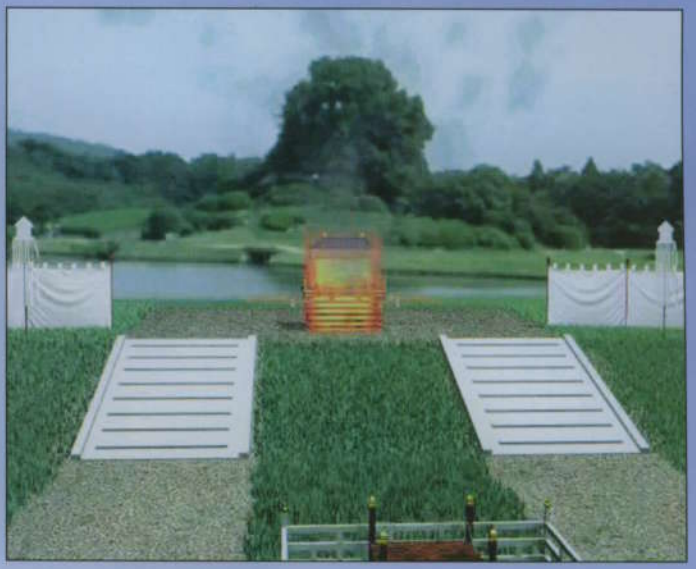
GEOSTRATEGIE DU JAPON FEODAL

Le premier choix à faire est celui du clan : ils ne sont pas équivalents, et donnent lieu à l'emploi de stratégies différentes. De plus, certains clans sont clairement moins bons que d'autres !

La carte du Japon comprend 3 grandes îles : la principale est le Honshu, qui possède 90% des provinces, puis le Kyushu (à l'est), avec dix provinces, et le Shikoku (au sud-est, cinq provinces en comptant l'île d'Awaji). Le Shikoku est très pauvre, le Kyushu a peine moins, et dans le Honshu, l'est est nettement plus riche que l'ouest.

Les clans basés à l'est (Hojo, Uesugi, Takeda) seront donc plutôt avantagés à long terme même si au début la compétition sera plus âpre; à l'inverse, Shimazu partant sur le Kyushu sera plus tranquille, mais aura bien du mal à se confronter aux vainqueurs de l'est.

Le deuxième facteur important est l'éclatement des provinces et la situation des frontières : Shi-



A son apogée, le clan possède les 3/4 du Japon, seuls Hojo et Uesugi résistent encore, la province d'origine de Takeda est tombée... Mori sera-t'il Shogun ?...

...malheureusement non, les rebelles ont entraîné des Geishas, et c'est imparable...C'est la fin du clan Mori ...Pour voir la cinématique de victoire, il faudra que vous gagniez !

mazu et Uesugi partent aux deux extrémités, ce qui assure leurs arrières, Mori, Oda et Hojo ont des domaines d'un seul tenant respectivement à l'ouest, au centre et à l'est (la situation centrale d'Oda est un inconvénient) Takeda et Imagawa des domaines séparés en deux, ce qui rend difficile leur défense.

Evidemment, la richesse et le potentiel des provinces de départ sont cruciaux : pour cela, Takeda, Hojo et Uesugi sont les mieux servis, ensuite Oda et Mori, enfin Imagawa et Shimazu. Enfin, il faut prendre en compte les différences entre les armées fournies initialement : c'est surtout vrai pour Takeda, qui a l'énorme avantage d'avoir de la cavalerie dès le départ. Oda a une grosse armée d'infanterie, Shimazu et Hojo ont à l'inverse des armées faibles. Les « bonus » des clans (réduction des coûts d'un certain type d'unités) ont tendance à s'équilibrer dans le jeu - là encore seul l'avantage de Takeda avec la cavalerie le met au-dessus du lot.

Finalement donc, le classement est, par ordre décroissant :

Hojo et Uesugi : domaines contigus et riches, peu d'adversaires aux frontières ; des armées faibles au départ cependant (attention à Takeda !)

Takeda : a bien du mal à conserver ces provinces à l'ouest , mais sa cavalerie permet de prendre l'ascendant dès le début à l'est sur Hojo.

Mori : situation médiocre au départ, mais la conquête rapide des provinces Takeda à l'ouest en fait un bon clan.

Oda : domaine riche et bien gardé par l'infanterie, le principal inconvénient du clan est d'être au centre, donc entouré d'ennemis !

Shimazu et Imagawa : armées et domaines médiocres, Imagawa a des provinces aux deux bouts de la carte et Shimazu doit batailler des années avant d'atteindre les provinces riches du Honshu... C'est le club des perdants, à moins que vous vouliez un vrai défi !

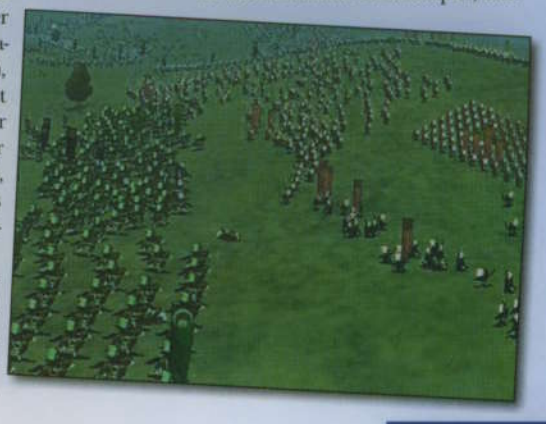
Ces informations, combinées à celles du tableau sur les provinces en annexe, devraient vous permettre de plus de déterminer les stratégies de conquêtes initiales : Hojo aura pour première cible Uesugi, afin de s'assurer des arrières sûrs, Uesugi et Takeda doivent se jeter sur Hojo pour prendre ses riches provinces, Mori prendre les possessions Takeda de l'ouest puis envahir le Kyushu ou le centre, Shimazu doit s'assurer l'entière possession du Kyushu contre Imagawa puis s'attaquer au Honshu (et donc à Mori), Oda devra se débarrasser des rebelles avant d'attaquer Imagawa ou Mori pour contrôler tout le centre, et enfin Imagawa peut espérer vaincre Takeda, ou bien Shimazu puis Mori, si il est bien joué et a de la chance... Des variantes sont évidemment possibles, mais ne s'éloigneront pas trop de ces scénarios.

En termes de géographie militaire, les provinces se répartissent en trois catégories : plaines favorisant l'attaque et la cavalerie, régions montagneuses, dont le relief aide les archers et plus généralement le défenseur, enfin les provinces traversées par des rivières, qui sont un vrai cauchemar pour les attaquants devant prendre les ponts. Faites donc bien attention à cette information avant de lancer une invasion, et assurez-vous d'avoir l'armée adéquate. Bizarrement, des assauts combinés venant de provinces différentes ne permettent pas d'encercler l'adversaire ni de le prendre à revers : dans tous les cas vous devrez mener une bataille frontale, avec les difficultés que cela suppose.

STRATEGIE DE DEVELOPPEMENT

Toute la difficulté est de répartir ses revenus entre investissements assurant de plus grands revenus à moyen terme (mines, terres arables, ports), et les dépenses nécessaires à la construction des armées (dojos, jardins zen, maisons de thés et écoles de ninjas) et leurs améliorations (plus grands châteaux, fonderies, armureries, palais).

A la différence de nombreux jeux de ce type, il n'est pas possible de commencer par investir lourdement pour en profiter plus tard : la guerre entre clans est quasi-instantanée, et les revenus initiaux ne permettent pas d'investir et de construire une armée suffisante à la fois. Il est donc nécessaire de gérer judicieusement ses dépenses : mettre en priorité ses investissements économiques, bien



LES JEUX DE PLATEAUX

Il existe un équivalent version jeu plateau de Shogun-Total war : il s'agit du très ancien Samouraï d'Avalon Hill. Chaque joueur y incarne un chef de clan et doit tenter d'être Shogun en s'emparant par la force ou la diplomatie d'au moins deux articles impériaux sur quatre en 20 tours de jeu. Les pions évoluent sur une carte à zones selon des règles assez simples. Un système de tirage au sort de possessions et d'événements maintient un suspens riche en rebondissements plaisant à jouer.

De son côté GMT a édité un jeu d'histoire de R. Berg également baptisé Samouraï ,et qui permet de faire revivre les batailles d' Okehazama (1560), le 4e Kanawakajima (1561), Anegawa (1570), Mikata ga hara (1572), Nagashino (1575) et l'inévitable Sekigahara (1600).

Il s'agit d'un système tactique proche de SPQR, agrémenté de spécificités exotiques tels que les duels, les charges kamikazes des samourais ou la défection des clans au plus fort de la bataille.

Pascal DA SILVA

Après quelques années, les possessions Mori se sont bien étoffées à l'ouest, au dépens de Takeda et Imagawa, il est temps de s'attaquer au centre du Japon, et à plus forte partie par le même occasion...

choisir les provinces où seront construites les unités, toujours commencer par construire des troupes et garder de quoi en continuer la production !

Pour les investissements, les plus prioritaires sont les mines, qui deviennent très vite rentables. Dès que vous êtes financièrement à l'aise, n'oubliez pas de construire des forteresses dans les provinces minières pour construire les « complexes miniers » qui doublent les revenus des mines. Ensuite viennent les améliorations des terres, mais uniquement pour les provinces riches (300 koku ou plus). Enfin les ports, indispensables à l'arrivée des Européens. Surtout ils permettent en milieu et fin de partie de mobiliser et déplacer les armées dans un grand empire bien plus vite que par voie de terre.

Côté dépenses, il faut penser à la spécialisation : le château de départ est tout indiqué comme centre principal de production de troupes, et sera amélioré rapidement pour produire infanterie lourde (naginata ou no-dachi) ou cavalerie, mais une seconde province doit rapidement être dédiée à la production d'émissaires, espions et ninjas, une troisième sera nécessaire pour les moines, une quatrième pour les mousquetaires une fois des accords signés avec les Européens, et vos territoires s'agrandissant, il faudra des centres secondaires pour la production de troupes de garnisons en grand nombre. Au début c'est assez simple, l'essentiel est de choisir les meilleures provinces pour la production des unités souhaitées (utilisez les bonus d'honneur des provinces), et d'éviter d'investir dans des provinces frontalières risquant d'être envahies. Par contre, quand vous aurez vingt voire trente provinces ou plus, il sera fastidieux de tout gérer au mieux. Continuez à vous concentrer sur ce que produisent vos centres initiaux.

N'espérez surtout pas utiliser les capacités défensives de vos châteaux pour y enfermer vos troupes, ce sont des souricières. Les troupes enfermées y périssent jusqu'au dernier en deux ou trois tours, sauf si une armée de secours arrive à temps, ce qui n'est pas si courant. Un dernier mot sur les tours et forts : ce sont des constructions peu rentables (mieux vaut quatre espions qu'une tour, plus souples d'emploi pour le même prix) mais qui s'avèrent utiles dans le cas où vous devez défendre une de vos frontières pendant un certain temps (c'est-à-dire quand vous attaquez sur l'autre !) car vous serez ainsi toujours informés des mouvements de troupes adjacents.

STRATEGIE MILITAIRE ET DIPLOMATIQUE

D'un point de vue militaire, il vous faudra mettre en place des ensembles d'armées adaptées à votre plan de conquêtes : dans les grandes lignes, il vous faudra deux, puis trois ou quatre groupes puissants et équilibrés pour mener les gros assauts, avec à leur têtes vos meilleurs généraux. Ensuite, des armées de renforts qui serviront à combler les pertes et à garder les provinces conquises par les armées d'assaut. Toutes vos provinces frontalières devront être gardées par des garnisons d'au moins trois unités, et il est utile d'avoir une ou deux armées « volantes » en seconde ligne pour reprendre des provinces en cas d'attaque ennemies. Considérez aussi le terrain, pour envoyer les armées les plus fortes en mêlée dans les plaines, et celles disposant de plus de « missiles » dans les collines ou en défense des rivières. Là encore, l'inflation de troupes amène sur la fin une énorme pagaille, avec des combats opposants plus d'une dizaine de groupes de 800 soldats, à ce moment-là l'organisation compte peu, l'important est d'être le plus fort !

La diplomatie est le parent pauvre du jeu. Vos alliances n'ont aucun impact réel, si ce n'est que vos alliés vous attaqueront un peu moins facilement, et encore moins tant qu'ils seront en guer-

LES PLUS BELLES PROVINCES DU JAPON

Ce tableau donne la liste des provinces dont le revenu dépasse 600 koku/an, en comptant les mines (à construire au plus vite), et les ports donnés au départ. Le nom des propriétaires initiaux vous permet de savoir quel clan vous devrez attaquer...ou choisir pour vous-même!

Province	Revenu agricole	Mines	Port	TOTAL	Propriétaire initial
Dewa	400	600	1000		Uesugi
Echigo	420	400	820		Uesugi
Kai	20	600	80		Takeda
Aki	153	400	200	753	Takeda
Sagam	460	200	660		Takeda
Owari	650		650		Oda
Musashi	640		640		Hojo
Hitachi	620		620		Hojo
Harima	220	400	620		Mori
Hizen	408		200	608	Imagawa
Mutsu	600		600		Uesugi

Si vous jouez la montre et laissez les autres clans monter de puissantes armées, voici ce qui arrive : la douzaine d'unités Uesugi (bleues) ont chacune 600 soldats, minimum !

re ailleurs. Le seul effet réel est que si un clan est éliminé, ses alliés héritent des provinces du clan. Attention donc à ne pas travailler pour un autre (si vous éliminez un clan allié à un ennemi). Assassinez plutôt vos alliés (grâce à une geisha) que vos ennemis !

Restent des unités spéciales qu'il faut savoir utiliser à bon escient

Emissaire : facile à construire et peu cher, en plus de demander des alliances, c'est un espion très utile pour connaître les compositions d'armées adverses. Son seul défaut est d'être facilement éliminé par les ninjas adverses.

Prêtre : émissaire chrétien, il en a les mêmes avantages, mais en plus convertit les provinces ennemies, faisant baisser leur loyauté. A utiliser donc en remplacement des émissaires si vous devenez chrétien.

Shinobi : une très bonne unité, mais justement pas en tant qu'espion ! Ses rôles seront plutôt de protéger votre daimyo et vos généraux contre les ninjas, de monter la loyauté des provinces nouvellement conquises, et d'exciter la rébellion dans celles que vous venez de perdre. En les utilisant en groupes de cinq – six individus, on a de bons résultats rapidement. Ils n'arrivent cependant pas à provoquer des révoltes dans les provinces ennemies de l'arrière. La construction d'une maison de thé dans vos provinces pour en produire vite est une priorité.

Le seigneur Mori en personne mène l'attaque contre Oda, qui est tué au combat : un de moins !...

Ninjas : ces malheureux sont totalement inefficaces... L'IA s'en sert souvent (d'où la nécessité d'en avoir en protection), mais pour ce qui est d'assassiner, vous avez au mieux 66% de chance de réussite (contre un émissaire !), aucune de tuer un daimyo (sauf exception), et c'est la mort du ninja en cas d'échec, ce qui rend impossible leur montée en puissance... Le prochain patch doit les renforcer, ce ne sera pas de trop !

Geisha : l'arme atomique du jeu, garantit des assassinats réussis, et très difficiles à tuer par les ninjas. Il faut être le premier à en avoir, sinon adieu à votre daimyo et à la partie ! Pensez donc à rapidement mettre en place la file des constructions nécessaires, car elle est longue (*Forteresse + Infâme école de ninja + légendaire maison de thé + temple + jardin zen*).

Concluons en évoquant quelques tactiques qui pourront vous simplifier la vie.

La mort par le siège : pour éliminer un clan, pas besoin de lui conquérir toutes ses provinces au prix de nombreuses batailles. Repérez le daimyo du clan, et attaquez-le lorsqu'il est dans une de ses provinces disposant d'un château. Après la défaite, il se retirera dans le château avec ses troupes restantes, et sera mort deux tours plus tard. Evidemment, dans le sens inverse, évitez toujours de vous enfermer dans un château, et ce même si votre daimyo n'est pas présent. Si vous ne pensez pas pouvoir vaincre, abandonnez tout de suite la province. Attaquez les centres névralgiques de l'adversaire. Si vous êtes en guerre en début de partie, visez les quelques provinces ennemies qui contiennent les châteaux et les dojos. Celles-ci conquises, l'ennemi ne pourra reconstruire vite ses armées.

L'encerclement : si vous videz volontairement une province frontalière de ses troupes, une armée ennemie viendra la conquérir. Vous pouvez parfois alors la piéger en vidant une seconde province, qu'elle attaquera, et en reprenant d'abord la première. Toute victoire sur l'armée encerclée signifiera sa destruction complète. A ne faire que dans des provinces sans construction, car tous les combats détruiront les bâtiments. On peut aussi comme cela essayer de provoquer des guerres entre clans voisins, en les laissant combattre entre eux pour la province abandonnée.

Les rebelles sont vos amis : lorsqu'un clan ennemi vous prend une province, envoyez-y de suite 6,8 ou 10 shinobis. En deux ou trois tours une armée rebelle apparaîtra, et quelle que soit l'issue de la bataille, le clan ennemi sera affaibli, et vous n'aurez à combattre que les survivants !

L'entraînement : la qualité des généraux donne un bonus à toutes leurs unités, il est donc sage « d'entraîner » les généraux (surtout votre daimyo et ses héritiers) au début dans des combats faciles, pour leur donner ensuite une grosse armée. Cela est vrai aussi, en moins efficace, pour les ninjas. Visez d'abord les émissaires et les généraux les plus faibles pour leur donner de l'expérience.

Maintenant, prenez votre mon, votre dô et votre katana, et en route pour le titre de shogun ! ❐

LE NINJA : UN MYTHE ?

Une polémique existe quant à l'existence de ces guerriers invincibles de l'ombre. Certains pensent même qu'il s'agit d'une légende montée de toutes pièces. L'imagerie populaire a sans doute altéré la réalité, mais quoi qu'il en soit, les textes japonais font état d'assassinats non élucidés, perpétrés par des individus escaladant les murailles des châteaux. Il semblerait que les ninjas (également appelés shinobi no mono) aient surtout été utilisés en tant qu'espions et saboteurs pour déstabiliser l'ennemi ou bien ouvrir les portes des citadelles de l'intérieur.

Les plus réputés et redoutés, étaient originaires de la province d'Iga et leur chef, Hattori Hanzo (1541-96) était un vassal de Tokugawa Ieyasu. Ses hommes finirent par former la garde de la citadelle d'Edo.

Pascal DA SILVA

FACTION ÉLIMINÉE !
Le seigneur Oda est mort au combat. Il n'a pas d'héritier et ses troupes se sont divisées en petites factions. Elles ne représentent plus une menace.
OK
KAWACHI
IGA
YAMATO
ISE

...mais il est lui-même tué au combat un peu plus tard, en combattant les Ronins qui ont pris possession des provinces d'Oda : il a heureusement un héritier pour lui succéder !

SHOGUN :

LES BATAILLES

TACTIQUES DU SAMOURAI

OUTRE LEUR remarquable beauté, les batailles de *Shogun* se caractérisent par une relative complexité. Pour faire bonne figure au combat, nous vous proposons maintenant une étude tactique du jeu. Dans un premier temps, nous passerons en revue les diverses troupes qui composent vos armées, afin de bien saisir le rôle pour lequel chacune a été conçue. Dans un deuxième temps nous aborderons tous les facteurs externes (terrain, météo...) qui influencent le combat. Pour conclure, nous traiterons des tactiques les plus efficientes.

Jean-Claude BESIDA

LES ARMEES

Les armées japonaises de l'époque sont relativement sophistiquées. Elles comprennent les catégories suivantes de troupes.

Fantassins : Le combattant japonais est d'abord un homme à pied.

Yari Ashigaru : l'unité la moins chère du jeu, formée de piquiers. Sa vocation dans le jeu de campagne est la défense statique (garnison des provinces frontières). Lors des batailles rangées, son utilité majeure est la défense contre la cavalerie ennemie (ordre : tenir formation). Cette unité a tendance à perdre rapidement sa cohésion contre tous les autres adversaires.

Samouraï Yari : cette unité d'infanterie décente forme la base de vos armées dans le jeu de campagne jusqu'à ce que les samouraïs spécialisés plus puissants soient disponibles. Armés de piques, ils sont plus efficaces contre la cavalerie.

Samouraï No-Dachi : samouraïs rapides et offensifs, les No-Dachis subissent les pertes aussi facilement qu'ils les provoquent avec leur épée à deux mains. Cette unité puissante n'est pas à employer à la légère cependant. Il est préférable d'engager une mêlée avec une troupe moins fragile (Yari Samouraï) afin de la fatiguer, puis de la briser par une prise de flanc de No Dachi.

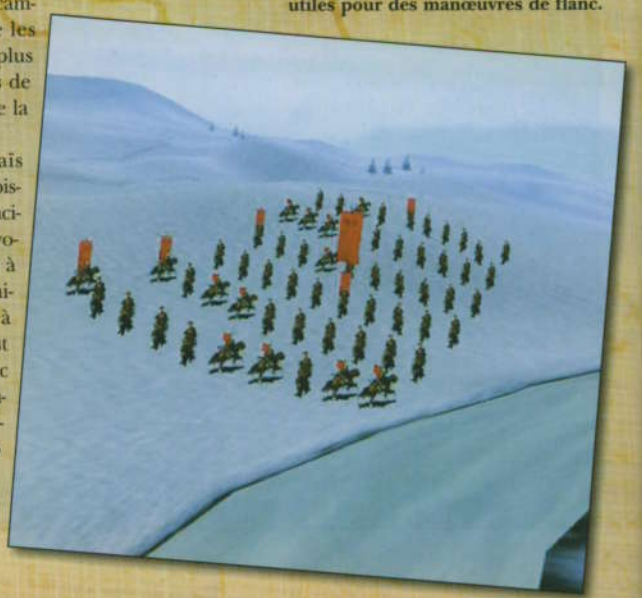
Samouraï Naginata : leur armure lourde réserve les Naginatas à la défense. Ils tiennent remarquablement bien sous le feu des archers et sont presque indestructibles en choc frontal. Leur vocation est de tenir des positions de blocage (pont, entrée d'un château). Utiles aussi en position de réserve, si vos régiments de première ligne doivent battre en retraite. En bloquant les poursuites, ils peuvent très bien décider du sort de la bataille en empêchant la destruction d'autres unités.

Les archers à cheval se croyaient en sécurité sur cette colline, mais de la cavalerie lourde vient les charger à revers pendant que des piquiers bloquent leur retraite.

Moines Guerriers : ces troupes fanatisées sont d'excellents combattants, très polyvalents, à la fois rapides, puissants en attaque et corrects en défense. Leur ascendant moral en fait un adversaire redouté. Une troupe de qualité médiocre à tôt fait de se débander. Remplacent avantageusement les No Dachis la plupart du temps. Les troupes christianisées sont moins sensibles au prestige des moines bouddhistes.

Cavaliers : certains clans (les Takeda) sont réputés pour leur Cavalerie. En termes de jeu, les uni-

Ces cavaliers ne peuvent pas charger très longtemps dans la neige. Ils restent néanmoins utiles pour des manœuvres de flanc.



tés de cavalerie sont parmi les plus délicates à manœuvrer.

Cavalerie Yari : c'est une unité polyvalente qui n'a qu'un seul ennemi, malheureusement omniprésent : les Yari (Samouraï et Ashigaru). Idéale pour disperser des Archers gênants, leur autre fonction est la contre-charge contre de la Cavalerie Lourde. Garder un ou deux régiments de cavalerie Yari pour des manœuvres de flanc est fortement conseillé.

Cavalerie Lourde : unité très dangereuse lorsqu'elle charge, et qui se défend bien. Malheureusement coûteuse et sensible aux tireurs : une volée d'arquebuse à bout portant suffit souvent à briser une charge. A protéger donc, mais qui fait merveille pour clarifier rapidement les mêlées confuses. Attention à ne pas charger par inadvertance des Yari en bon ordre.

Tireurs : les tireurs sont des unités extrêmement précieuses parce qu'ils représentent le seul moyen d'infliger des pertes sans en subir. Leur bonne gestion fait la différence entre la victoire et la défaite

Samouraïs Archers : toute armée qui se respecte doit en avoir quelques régiments. Les archers arrivent rarement à éliminer une troupe à eux seuls, mais ils sont parfaits pour les décimer à distance. Attention ! La provision de flèches est limitée, donc mettez-les en tir sur ordre si vous ne voulez pas qu'ils gaspillent leurs munitions sur des ennemis de troisième catégorie. De plus, ils doivent être placés en mode tirailleurs pour rompre le contact si l'ennemi s'approche trop. Cela ne dispense d'ailleurs pas de les protéger par des troupes plus solides au travers desquels ils reculeront pour se reconstituer. Lorsqu'ils n'ont plus de flèches, les utiliser comme force d'appoint.

Archers à cheval : ils ont un rôle et un seul, le harcèlement. Du fait de leur vitesse, ils sont beaucoup moins sensibles que les archers à pied aux charges. Ils parviennent presque toujours à les esquiver en se repliant. Ne craignent guère que la cavalerie Yari. Se comportent relativement bien en corps à corps.

Arquebusiers : les armes à feu ont un maniement bien particulier. Veiller à contrôler le feu pour privilégier le tir à courte portée, bien plus dévastateur. Le placement est critique. Sur trois rangs, le feu est continu mais peu efficace. Sur une seule ligne, le tir se fait par salves nettement plus mortelles et le secteur de tir est plus étendu. Mais ils ne valent rien en corps à corps.

Mousquetaires : à utiliser comme les arquebusiers. Ils font simplement plus de dégâts, tirent un peu plus loin et sont moins sensibles aux aléas climatiques et jamais à court de munitions.

CARACTERISTIQUES DES UNITES

Unité :	Mêlée	Défense	Armure	Moral	Marche	Course
Ashigaru	-1	-1	2	-4	7	12
Yari Samouraï	0	2	3	2	6	10
No-Dachi	5	-2	1	8	7	12
Naginata	0	6	1	0	6	10
Moines Guerriers	5	2	1	8	7	12
Archers	0	0	1	0	6	10
Arquebusiers	-6	-3	2	-4	7	12
Mousquetaires	-6	-3	2	-4	7	12
Archers Cav	1	2	3	0	8	20
Yari Cav	2	3	3	2	10	24
Cav Lourde	2	6	5	4	8	20

LE TERRAIN

Une bonne connaissance du terrain est indispensable. Et dans *Shogun* plus qu'ailleurs, car ses effets sont modélisés avec rigueur et subtilité.

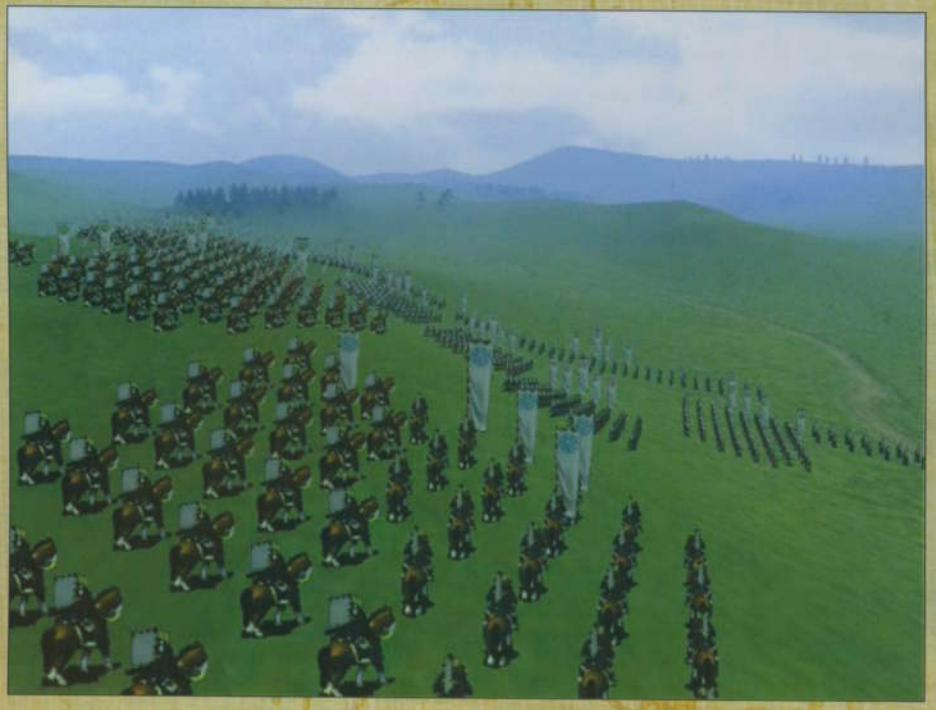
Relief : les champs de batailles du jeu comportent souvent des collines et des escarpements. L'effet de ces reliefs se fait sentir à plusieurs niveaux. D'une part, il accélère la fatigue des déplacements. Une colline ne s'escalade jamais au pas de course. D'autre part la position dominante favorise les corps à corps. S'il faut vraiment déloger un ennemi perché sur une éminence, il vaut mieux prendre le temps de mettre en place une combinaison d'attaque frontale et de prise de flanc pour avoir quelque résultat. Le relief améliore la portée de tir des arcs, mais pas des armes à feu, qui utilisent le tir tendu. Attention, contrairement à ce que l'on pourrait penser intuitivement, la meilleure position de tir n'est pas le sommet topographique de la crête. L'angle de tir des archers est en effet très ouvert et la dispersion des impacts considérable. Il est préférable d'aligner ses tireurs légèrement en contrebas du sommet (crête militaire). De cette manière, le tir plus rasant est meurtrier. Une assez bonne position défensive est également le revers topographique de la colline (à utiliser lorsque des archers ennemis ripostent). De cette manière, la crête coupe leur ligne de tir tandis que vous pouvez continuer à tirer en cloche par-dessus. Enfin, n'oubliez pas... que les unités placées derrière un colline sont invisibles.

Forêt : les zones boisées ont d'abord une fonction de camouflage. Les unités statiques en forêt sont invisibles à moyenne distance. La seconde fonction est la protection. Toute unité qui attaque en forêt est désavantagée (particulièrement la cavalerie). Donc, si votre ennemi a beaucoup de cavaliers, déployez vos archers à la lisière des bois et dissimulez des Yari (Samouraï ou Ashigaru) à l'intérieur.

Rivière : la traversée d'une rivière de vive force est un art difficile, coûteux et indispensable à maîtriser en campagne. Le problème est simple : le pont que doivent emprunter vos forces est un goulet d'étranglement terrible. Il ralentit la progression, réduit le front des troupes et détruit la cohésion. Une force réduite (archers protégé par des fantassins) peut tenir le front longtemps avec des pertes minimes.

Plusieurs tactiques sont possibles. La première consiste à attirer l'ennemi vers soi (en battant en retraite au milieu du pont) et à le prendre sous le feu de ses propres archers. Tactique coûteuse car elle implique des traversées multiples du pont et que l'ennemi s'engage facilement dans une pour-

Comme en témoignent les cadavres alignés sur cette pente, des tireurs bien placés (ici des arquebusiers) peuvent faire un carnage face à un assaut ennemi.



Le bel alignement de ces troupes avant la bataille ne durera pas longtemps.

suite. La deuxième consiste à épuiser les munitions de l'ennemi sur des cibles de faible valeur. Envoyez successivement à l'assaut plusieurs régiments d'Ashigaru. Ils seront massacrés, mais lors de l'assaut ultime, les archers ne pourront rien faire. La troisième technique consiste au contraire à passer le pont en force. Pour cela, mettez des samouraïs Naginata en première ligne. Protégés par leur armure et leur bon moral, ils devraient arriver jusqu'aux archers sans trop de pertes.

Saison : la météo est assez bien prise en compte dans *Shogun*. Les batailles se déroulant en été sont assez faciles à résoudre : longue journée et ciel généralement dégagé. Dès la mi-saison, les choses se dégradent sérieusement. La durée de la bataille est réduite, ce qui est intéressant si vous vous défendez, mais ce qui oblige à aller vite en attaque. La visibilité se dégrade (terrible en cas de brouillard). En défense, c'est un atout : vous pouvez jouer la montre contre l'attaquant jusqu'à la fin du temps réglementaire.

Pluie/ Neige : les précipitations ont une influence à plusieurs niveaux. D'une part, tout déplacement fatigue très vite les hommes et les montures. Lancez une charge de cavalerie un peu trop longue en neige profonde et vous verrez l'état de vos troupes. D'autre part, la pluie mouille la poudre et interdit l'emploi des arquebuses. Quant aux arcs, les précipitations abaissent leur portée, et le vent diminue la précision des tirs.

LES MOINES GUERRIERS : ÉPINE DANS LE PIED DES SAMOURAIS

Les moines soldats du Mont Hiei représentaient une force redoutable. Les plus célèbres, les Ikko-ikki, ont mené la vie dure (avec le soutien du clan Mori) à Oda Nobunaga pendant 10 ans. Celui-ci a dû s'y prendre à plusieurs fois pour réduire leurs places fortes, dont les citadelles de Nagashima (sièges en 1571-73-74) et Ishiyama Honganji qu'il a fallu assiéger de 1576 à 80 avant qu'elle se soumette.

L'arme de prédilection de ces guerriers bouddhistes était le naginata, lance ornée d'une lame courbe qu'ils maniaient avec une dextérité meurtrière. Ils combattaient généralement à pieds, ce qui a permis aux samouraïs de maintenir une sorte d'équilibre: l'habileté des archers montés ayant été le meilleur moyen de contrer les raids sur Kyoto. Gagner le soutien des moines guerriers était un objectif fréquemment recherché par les différents daimyos.

Pascal DA SILVA

RUSES DE GUERRE

Tactiques offensives

Afin de maximiser l'efficacité de ses troupes au corps à corps offensif, la formation la plus efficace est la ligne serrée ou le coin. Cependant, le plus important (et le plus difficile) est d'arriver à réaliser un rapport de force favorable sur le point de contact des troupes. Pour cela, la première chose à faire, est d'affaiblir la cible de vos assauts autant que possible. La meilleure manière de faire étant probablement de l'obliger à venir chercher le contact après une longue course (qui le fatigue) soumis au tir de vos archers (qui l'affaiblissent).

Inversement, lorsque vous montez à l'assaut, tâchez d'abord de disperser les tireurs par une bonne charge de cavaliers Yari. Ensuite, n'engagez jamais toute vos troupes à la fois. Tant que vous n'avez pas repéré tout le dispositif ennemi, il est recommandé de garder des réserves fraîches.

Le conseil suivant est d'essayer d'engager le combat selon une bonne configuration. Lancer trois régiments contre la même cible en suivant la même trajectoire est du gaspillage. Le premier attaque de front et les suivants doivent profiter de leur liberté de mouvement pour effectuer un minimum de manœuvres pour prendre l'ennemi au moins par le flanc et si possible par les arrières. La destruction de la cible sera nettement accélérée. Attention, la marche d'approche se fait au pas pour éviter la fatigue inutile. On ne charge (bonus en attaque) que sur les dernières longueurs.

LE SENGOKU JIDAI

Dans la seconde moitié du Sengoku de profonds changements se sont opérés dans les techniques militaires, mais également dans les structures sociales du Japon.

En effet, en plus d'une nouvelle façon de faire la guerre, apparaît une nouvelle classe sociale, celle des Ashigaru, véritables soldats de métier et qui sera considérée à la fin du 16e siècle comme le grade le plus bas de la caste des samouraïs. Dès qu'il eut été démontré que des contingents bien utilisés pouvaient vaincre des armées de nobles samouraïs, la carrière militaire est devenue un moyen de promotion sociale. L'exemple le plus démonstratif reste celui de Toyotomi Hideyoshi, premier unificateur du Japon ayant commencé sa carrière comme simple ashigaru porteur de sandales.

L'introduction de l'arquebuse sur l'île par les Portugais en 1543, la démonstration de son efficacité par Oda Nobunaga à Nagashino en 1575, allait catalyser ces modifications en chaîne. D'un apprentissage facile et d'une portée bien plus importante que celle d'un arc, l'arme à feu allait supplanter ce dernier et équiper de plus en plus d'ashigarus. Les généraux ont vite compris que l'action des arquebusiers n'était utile que s'ils étaient placés en avant garde, place qui jusqu'alors revenait aux samouraïs les plus valeureux. Ainsi la recherche de l'efficacité collective allait prendre le pas sur l'acte héroïque individuel. C'est dans cet esprit que les daimyos vont réorganiser leurs armées en spécialisant leurs troupes et les regroupant autour des trois armes: arquebuse, lance et arc.

Pour manipuler rapidement ces contingents bien distincts, diverses formations inspirées ont été mises au point. Elles reposent à peu près sur les mêmes principes: arquebusiers et archers en avant sous la protection de piquiers, le gros de l'armée sur les flancs et à l'arrière. Le Taisho et sa garde restent au centre pour diriger la manœuvre. Sur le terrain, les arquebusiers sont accompagnés d'archers dont la cadence de tir, plus rapide, permet d'assurer la continuité du tir pendant le rechargement de l'arme à feu. Les compagnies de piquiers sont chargées d'intervenir pour protéger les tireurs en cas d'attaque en combat rapproché. Utilisées massivement, elles peuvent également être mises en position défensive pour briser les charges de cavalerie. Celle-ci, essentiellement composée de samouraïs, doit engager l'ennemi dès que les tirs l'auront suffisamment désorganisé. C'est d'ailleurs ce nouveau rôle, qui a fait préférer au samouraï monté la lance comme arme principale, de préférence à l'arc inadéquat au corps à corps.

Autre changement dans le paysage japonais, la construction de nombreux forts destinés à garder les frontières, à assurer l'autorité des territoires conquis ou à servir de base pour de nouvelles invasions. Et à la fin, ce fut Tokugawa Ieyasu qui sut se montrer le plus grand stratège et le meilleur diplomate. A la période de guerre totale succèdent deux siècles et demi de stabilité.

Pascal DA SILVA

En hiver, la moindre manœuvre est harassante. Comme la visibilité est mauvaise, les combats sont plus hasardeux.

quant (ou le joueur qui a le moins de tireurs) décide d'abréger le bombardement. Les archers se replient ou sont bousculés par une charge. L'infanterie entre en ligne. Chaque joueur essaie d'obtenir l'avantage en engageant au fur et à mesure ses troupes pour faire craquer le front ennemi.

4/La rupture et la poursuite : Vient un moment où l'une des armées a nettement le dessous. Tout en restant vigilant sur les combats encore indécis, l'attaquant a souvent intérêt à envoyer des troupes rapides en poursuite, avec deux idées en tête : empêcher les troupes battues de se reformer, et (en mode campagne) maximiser les pertes ennemies et le gain d'expérience et d'honneur de ses propres forces.

Bonnes batailles ! ❐

Tactiques défensives

1/Utilisez la formation adaptée à la menace. Face à des archers, placez vos troupes en tirailleurs. Face à une charge, mettez-les en formation serrée avec l'ordre « tenir la position ».

2/Protégez votre daimyo. Sa perte entraîne une baisse générale du moral. Engagez-le dans la poursuite plutôt que dans les combats initiaux.

3/Placez des archers avec l'ordre de repli en avant d'un bon régiment défensif. Lorsque l'ennemi chargera les archers, ils passeront à travers les fantassins et se reformeront en arrière.

4/Les archers à cheval sont des troupes merveilleuses pour harceler un ennemi à pied sans prendre de pertes. Avant qu'il réussisse à établir le contact, votre adversaire aura été sérieusement affaibli.

Le franchissement de rivière est difficile et toujours sanglant.

LE FILM DE LA BATAILLE

Chaque bataille est unique, et le bon général réussira à s'adapter en laissant de côté les schémas convenus. Cependant il faut savoir identifier les étapes d'une bataille, que l'on retrouve dans la majorité des rencontres à dominante d'infanterie. Garder l'esprit clair est important car à l'écran tout se mélange rapidement (dites vous que sur le terrain, c'était encore pire).

1/La prise de contact : On repère la direction générale de l'adversaire et on identifie ses formations. Le défenseur en infériorité numérique à intérêt à gagner du temps en refusant le contact et en camouflant son dispositif .

2/Le harcèlement initial des tirailleurs : Les armées sont plus ou moins face à face. Les archers ouvrent le feu à distance. La cavalerie se déploie sur les ailes pour préparer des débordements. Eventuellement des batailles de cavalerie peuvent se développer en cas de rencontre. Les surveiller de près. L'attaquant peut avoir intérêt à abréger cette phase s'il a de bonnes troupes pour le corps à corps.

3/ L'engagement du gros de l'armée : L'atta-

MODIFICATEURS DE COMBAT

Elément du combat	Bonus attaquant	Bonus défenseur
Honneur	+X(variable)	+X(variable)
Rang du général	+X(variable)	
Charge	+X(variable)	
Armure		+X(variable)
Cavalerie en face de Yari		+4
Yari en face de Cavalerie	+4	
Prise de flanc	+5	
Attaque par l'arrière	+7	
Défenseur en retraite	+4	
Unité précédemment mise en déroute	+6	
Cavalerie attaquant de l'Infanterie en forêt	+2	
Infanterie attaquant de la Cavalerie en forêt		+2
Attaque d'une unité bloquée	+5	
Attaquant en Coin	+3	
Défenseur en Coin		+3
Défenseur en Formation Tenir		+2
Attaquant assez fatigué		+2
Attaquant très fatigué		+3
Attaquant épuisé		+4
Attaquant totalement épuisé		+6
Défenseur très fatigué	+1	
Défenseur épuisé	+2	
Défenseur totalement épuisé	+3	

CES DEUX DERNIERS add-on pour Combat flight Simulator ont été développés par Abacus, déjà connu pour des produits comme Pacific theater, Battle for Midway, ou encore Wings over China.

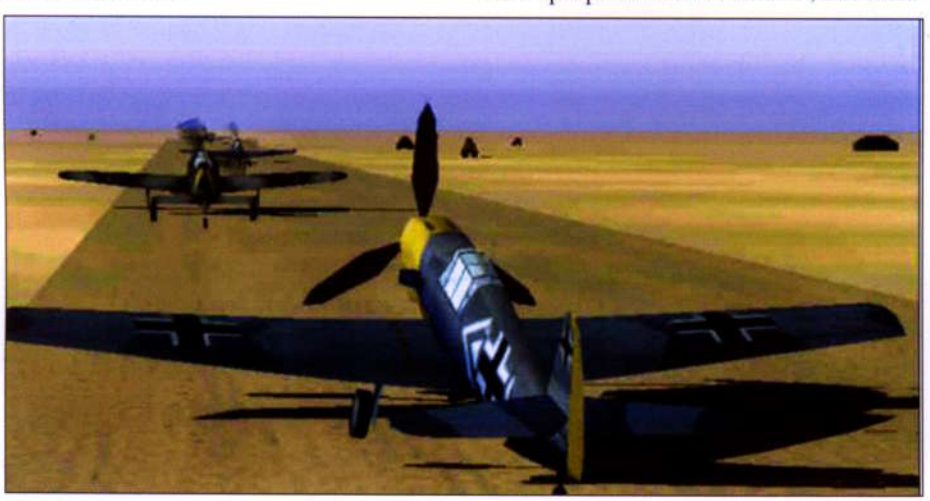
TUSKEGEE FIGHTERS ET BEHIND ENNEMY LINES

Eric TENG

Tuskegee fighters met en scène le 332e squadron de l'USAAF, opérant sur le front méditerranéen. Composé de pilotes noirs, les débuts du squadron furent lents et semés d'embûches dans une armée de l'Amérique ségrégationniste. Mais outre la couleur de peau de ses pilotes, le 332e squadron se rendit célèbre pour n'avoir jamais perdu de bombardier dont il avait la protection, et aussi pour la peinture rouge largement employée sur l'empennage des appareils d'où leur surnom de « red tail ».

Les appareils, de qualité inégale, sont proposés au nombre de cinq : les avions d'entraînement PT-17 (biplan) et AT6C, les avions de combat P40L, P47 et le P51D en six livrées différentes. Le PT 17 est l'appareil le moins réussi : ses ailes ressemblent à deux planches de bois, le tableau de bord est triste et enfin il manque la modélisation du pilote ! A contrario, les P51 ont été soignés. Vingt missions sont proposées, toutes regroupées en une unique campagne. Ces missions ont été élaborées à partir de situations historiques et comportent un grand nombre d'appareil en vol, ce qui est rare sur *CFS*. Cela va des premiers mitraillages jusqu'à l'escorte d'escadrilles de bombardiers. Chacune reflète assez fidèlement ce qu'ont vécu les pilotes au dessus de l'Afrique du nord et de l'Italie. Un *add-on* bien classique, qui apporte peu de nouveauté en terme d'appareils (Seuls les PT17, AT6 et P40 sont absents de CFS), et dont le principal intérêt est de mettre en scène des escortes de bombardiers à grande échelle, mission qui fait défaut dans le CFS de base.

Un 109 E aligné au décollage avec des FW190A. aucun des ces appareils n'était en service lors de cette bataille !



DES ADD-ON DE QALITÉ INÉGALE

Behind ennemy lines (*BEL*) joue sur un tout autre registre. Cet *add-on* dispose de deux volets : une fiction complète, qui vous met dans la peau d'un espion anglais en mission solitaire au dessus de l'Allemagne et une série de missions alliées et allemandes au dessus de l'Afrique du nord, de l'Italie et enfin de la Normandie.

Malheureusement, le deuxième volet ne présente que peu d'intérêt ! En effet, une multitude de détails historiques ont été négligés : par exemple, on sera surpris de voir participer à la deuxième bataille d'El Alamein (octobre 42), des obsolètes Messerschmitt 109 E aux couleurs de la bataille d'Angleterre (et non les modèle F ou G tropicalisés), des FW190A et Spitifire Mk IX apparus seulement quelques mois plus tard en Afrique du nord ! Enfin, l'apparition du Tempest à cette bataille est un gag ! Les autres périodes sont du même calibre, avec un Spitfire Mk I, vétéran de la bataille d'Angleterre, en mission d'escorte au dessus de la Normandie en 1944 ! Bref, l'amateur d'histoire et de réalisme se détournera de ce produit réalisé à la va vite !

Le T6 est un appareil d'entraînement américain bien connu dont un certain nombre volent encore.

L'intérêt principal de *BEL* réside dans la mission d'espionnage au dessus de l'Allemagne. Là encore, les amateurs d'anachronismes sont servis puisqu'on pilote un Ulm ou un planeur Schweizer, apparu en 1962 ! La modélisation des appareils est sommaire, le Schweizer par exemple ne dispose pas de verrière transparente, ni de partie mobile. Revenons à notre mission très particulière : vous devrez suivre la *clearance radio* unique ainsi qu'une succession de messages défilant sur votre HUD pour accomplir votre mission. Attention car tout le guidage est effectué en anglais, la maîtrise de cette langue est donc impérative ! Les avions que vous pilotez sont désarmés (sans défenses) et votre objectif est de bombarder des sites stratégiques ou de lancer des messages à la résistance. Le principal intérêt de cette simulation est la maniabilité et l'adresse, le tout enrobé d'un décorum « agent spécial en mission », relativement bien réussi. Pour une fois, le but n'est pas de descendre les avions ennemis; discrétion et précision sont à l'ordre du jour !

Cet *add-on* est à conseiller aux pilotes à la recherche de missions alternatives et peu historiques et à ceux qui veulent découvrir l'autre aspect de *CFS*, celui du pilotage pur ! ❐

DANS CE DERNIER VOLET de notre série sur le combat aérien, nous allons examiner les dernières années du second conflit mondial, qui marque la fin de l'ère des « warbirds », et aussi la disparition des derniers as mythiques.

Eric TENG

L'année 1942 marque un tournant dans le conflit. La suprématie allemande est disputée sur tous les fronts, on retrouve dans les airs les premières offensives alliées. C'est également l'arrivée des Américains sur le front européen. Loin de révolutionner l'art de la guerre aérienne, ils mettent à la disposition des Alliés un formidable potentiel industriel et de très bons appareils.

MANUEL DU PILOTE DE CHASSE

IV. LA FIN DE LA GUERRE

LES FORMATIONS

Conscients de leur faiblesses tactiques, les Alliés adoptent des formations plus grandes, et regroupent les squadrons par trois qui forment ainsi le wing. Afin d'obtenir la supériorité numérique, les circus sont mis en place juste après la bataille d'Angleterre. Leur objectif est de créer une saturation locale du ciel par une présence massive de chasseurs (huit wings de trois squadrons chacune !) et de bombardiers. Les résultats ne sont pas à la hauteur, et chaque victoire alliée est de plus revendiquée par plusieurs pilotes, ce qui exagère la rentabilité de chaque sortie. L'échec de ces circus est du à la médiocre qualité de pilotes (la force aérienne alliée est à ce moment en pleine croissance) et au manque de surprise lié à l'impossibilité de cacher aux radars allemands une masse de 300 avions. S'ajoute à cela la difficulté lié au commandement d'un grand nombre d'avions, partiellement levée par le passage de trois à deux squadrons par wing en 1943. L'USAAF quant à elle débarque en 1942 avec une organisation similaire : deux flights de huit appareils chacun forment un squadron et trois squadrons forment un group.

les cockpits disponibles ne sont exploitables qu'en mode 2D, dont l'aspect est assez éloigné des tableaux de bords réels, ici, celui du P51D

Le plus grand affrontement aérien de la Seconde Guerre mondiale eut lieu lors du débarquement de Dieppe le 19 août 1942. Pas moins de 19 *squadrons* de chasse devaient assurer la couverture aérienne de la zone de débarquement. Ils sont opposés à 190 Focke Wulf 190A, 16 Bf 109G ainsi que plusieurs escadrilles de bombardiers. Le résultat est là encore décevant : 106 pilotes de la RAF sont descendus dont 70 par la chasse allemande contre 48 victoires dont 20 chasseurs seulement.

Avec les bombardiers B17, la guerre aérienne se déplace plus loin dans le territoire allemand. Les premiers raids sont effectués de jour, sans escorte puisque les chasseurs du moment n'avaient pas le rayon d'action suffisant. Les pertes sont sévères, à l'exemple du fameux raid de Schweinfurt (17 août 1943) où, 60 B17 sur 377sont descendus, et 55 très endommagés. A partir de février 1944 (arrivée du Mustang P51) les bombardiers sont escortés sans discontinuité au dessus du territoire allemand. Les Anglais quant à eux, se réservent les missions de nuit.

L'Allemagne recentre alors progressivement la défense aérienne au dessus du Reich. La Luftwaffe se désagrège lentement avec la disparition des vétérans. Du 6 juin au 5 septembre 1944, les chasseurs alliés font 203 357 sorties, contre 31 833 aux Allemands et abattent 3527 appareils pour 516 pertes. A partir de ce moment, les avions allemands se font de plus en plus rares et il faut 58 sorties alliées par perte allemande. On comprend mieux les faibles scores des as alliés ! Avec la chute des effectifs, les formations allemandes diminuent de

B-24 Liberator américains en formation serrée pour assurer une meilleure défense grâce aux tirs croisés des mitrailleurs.

taille, les engagements par gruppen se font rares et s'effectuent par staffeln. Les Alliés adoptent également des formations réduites. Les wings sont éclatés en squadrons mais opèrent dans le même secteur de façon à pouvoir se porter assistance. Après octobre 1944, les Allemands font face à une pénurie d'essence, ce qui diminue encore le nombre de sorties. Dernier sursaut allemand, l'opération Bodenplatte est montée le 1er janvier 1945. 900 appareils attaquent les terrains alliés et détruisent au sol environ 250 avions pour 300 pertes... La Luftwaffe ne s'en remettra pas, car elle perd beaucoup de pilotes contrairement aux Alliés, et l'arrivée des appareils à réaction ne peut inverser la tendance.

LES APPAREILS

Les Alliés disposent encore en 1942 des appareils anglais Hurricanes et Spitfires dans des versions améliorées ainsi que du Typhoon. Ce dernier, handicapé par un moteur défaillant est inférieur au Spitfire et surtout au FW190A aligné par les Allemands. Fin 1941 la variante VB du Spit est encore en service. A la sortie du FW190A, le VB est surclassé et le Spit IX est mis d'urgence en service. Doté d'une version plus puissante du fameux Merlin, le Spit IX fait part égale avec le FW190 et restera en service jusqu'à la fin de la guerre. Successeur du Typhoon, le Tempest apparait fin 1943. Il est doté d'un moteur plus puissant, qui lui confère une vitesse de pointe de 750km/h. Il est le chasseur allié le plus rapide et employé à la chasse au V1.

La nouveauté arrive d'outre Atlantique avec les

Le FW190A fut le seul chasseur allemand à moteur radial de la 2°G.M. On en produisit 20 051 exemplaires.

Les deux plus grands as américains de la 2°GM, Bong et McGuire (40 et 38 victoires), pilotèrent le Lockheed P-38 Lightning.

premiers chasseurs américain. Les Lightnings P38 et Thunderbolt P47 furent les premiers arrivés. Chasseur bimoteur, le P38 est largement surclassé en combat aérien du type « un contre un ». Ses qualités sont une grande vitesse et un grand rayon d'action. Seul, le travail d'équipe des pilotes de l'USAAF permettait au Lightning de faire face aux avions allemands. Le P47 présente de meilleurs performances. Son armement de huit mitrailleuses de cal.50 en fait un adversaire redoutable...lorsqu'il parvient dans vos six heures ! Il est doté d'un bon taux de roulis et d'une bonne vitesse de piqué ce qui lui permet de fuir à tout instant. Par ailleurs, l'appareil est immense et robuste : il peut encaisser beaucoup avant de rompre. Finalement, le Mustang P51 apparaît début 44. Son énorme rayon d'action ainsi que ses performances générales en font le meilleur chasseur allié de toute la guerre.

Les appareils allemands sont constitués de l'évolution de chasseurs ayant participé à la bataille d'Angleterre. Il s'agit du Me 109 dans ses versions F puis G, évolutions qui concernent surtout l'augmentation de puissance du moteur et de l'armement. Un nouvel appareil, le FW190 apparaît en 1941, et donne l'avantage aux Allemands sur toute l'année. Il permet par exemple le sauvetage en Manche des cuirassés Scharnhorst et Gneisenau au nez et à la barbe de le RAF. Le FW évoluera dans différentes versions, jusqu'à la fin de la guerre, dont la fameuse version « long-nez ». Enfin, l'apparition des chasseurs à réaction marque la fin d'une ère, sans que cela change le cours du conflit. Le 262 n'était pas un appareil maniable et sa seule tactique était d'effectuer une série de passes rectilignes à grande vitesse et d'aligner tout ce qui passait dans le collimateur.

LES TACTIQUES

Si les tactiques de bases du début du conflit restent valables, des variantes voient le jour, notamment pour l'interception et la protection des bombardiers.

Les formations de chasseurs, d'abord accumulées à proximité des bombardiers, s'éloignent afin de laisser le champ de tir libre aux mitrailleurs (en qui d'ailleurs les pilotes ont une confiance limitée). D'autre part, il est nécessaire de conserver de la vitesse afin de réagir rapidement à une attaque. Il est impossible pour un pilote seul dans son chasseur monoplace d'assurer la protection des bombardiers au long d'un raid de six heures. Les escadrilles se passent le relais en fonction de leur rayon d'action. La protection commence avec les P47 et se termine avec les P51 au dessus de la cible. Deux flights de huit appareils sont généralement disposés de part et d'autre des bombardiers, avec deux autres flights 3000 pieds plus haut (900m). En complément de ce dispositif, un squadron complet patrouille environ 16 km en avant, en hauteur et dans le soleil. Les flights, pour conserver une vitesse haute, sont obligés de faire des vagues, succession de prise de hauteur et de piqués.

Les chasseurs allemands utilisent principalement l'attaque frontale, car c'est le front du B17 qui présente le plus de faiblesse. Le principe de l'attaque est de faire une passe de façon à disperser les bombardiers. Une seconde attaque est faite alors, soit sur les isolés, soit pour disloquer la formation si elle ne l'a pas été. Il est très rare en effet qu'une passe suffise à détruire une forteresse volante. En principe, le squadron de protection de tête doit intercepter les chasseurs allemands avant que ceux-ci ne parviennent à portée des bombardiers. Généralement, cette interception échoue et l'on retrouve des chasseurs allemands fonçant vers la formation de bombardiers, poursuivie par les chasseurs américains de l'escorte. Il s'ensuit une mêlée indescriptible.

Les comportements des pilotes des deux camps sont différents, comme ils l'étaient au dessus de l'Angleterre en 1940. Les pilotes américains, seuls au dessus de l'Allemagne cherchent la compagnie de leurs camarades et s'il perdent leur binôme, s'empressent de se joindre à une autre formation alliée. Les Allemands quant à eux ont un comportement plus agressif, ils sont chez eux et défendent leur territoire. Avec l'arrivée du Me 262, la tactique fut totalement bouleversée. Il a été calculé qu'il fallait huit chasseurs alliés pour neutraliser un Me262 en attaque. La solution pour les Alliés est de tirer les Me 262 près de leur terrain, aux phases de décollage et d'atterrissage. Quant aux pilotes allemands de 262, ils avaient eux même du mal à tirer les bombardiers tant l'écart de vitesse était grand. L'appareil dépourvu d'aérofrein atteint rapidement sa vitesse maximale, et sa grande charge alaire le pénalise en virage.

Ici s'achève notre manuel de vol. Nous espérons vous avoir donné, au long de ces quatre articles, le goût du pilotage et du « dogfight », tels qu'ils se pratiquaient à l'époque. Les deux logiciels qui ont servi d'illustration sont toujours des références, chacun dans son domaine : *Combat Flight Simulator* pour l'exactitude de la reproduction des appareils et des caractéristiques de vol et *European Air War* pour l'ambiance et le réalisme des affrontements aériens simulés. Pour approfondir le sujet, je conseille les ouvrages suivants : *Luftwaffe fighter aces* et *Allied fighter aces*, de Mike Spick et *Fighter combat, Tactics and maneuvering* de Robert L. Shaw, plus technique et plus détaillé sur l'art du combat aérien. ❐

Le P-51D Mustang pouvait grâce à son autonomie escorter les bombardiers jusqu'à leur retour à la base.

● **JE M'ABONNE POUR UN AN A *RAVAGE*** VAE35

Pour 6 N^OS ❒ 200 F (France) ❒ 240 F (DOM-TOM, export)

Vous recevrez en cadeau 1 figurine RACKHAM et une petite annonce GRATUITE (voir page 4)

● Ci-joint mon règlement de ..... FF

par ❒ Chèque bancaire à l'ordre d'Histoire & Collections ❒ Mandat

❒ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| *mois* *année*

Signature :

Bon de commande à renvoyer avec votre règlement à l'ordre d'HISTOIRE & COLLECTIONS :

5, avenue de la République 75541 Paris Cedex 11

TEL : 01.40.21.18.20 FAX 01.47.00.51.11

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Ville .....

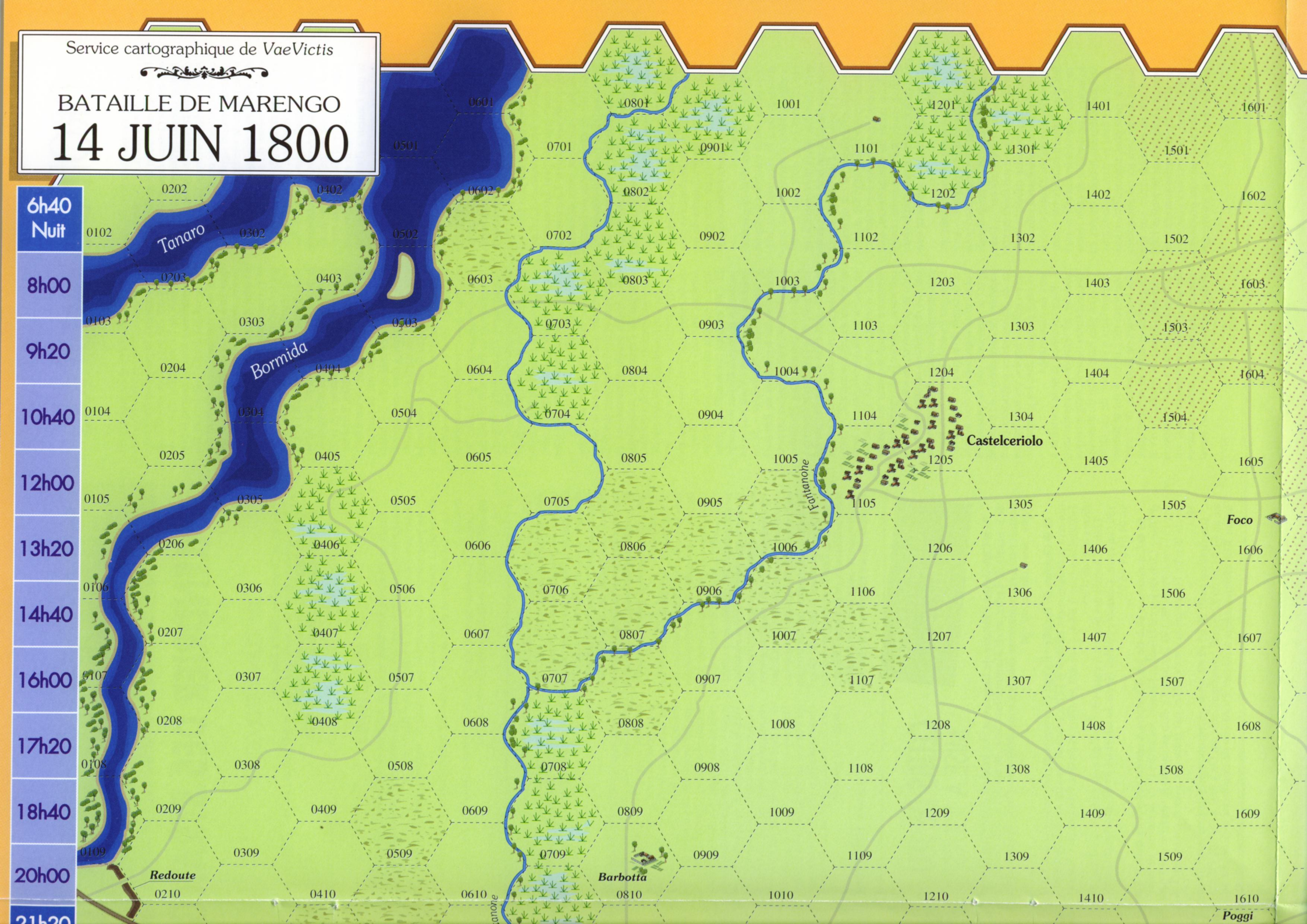
Code postal ..... Pays .....

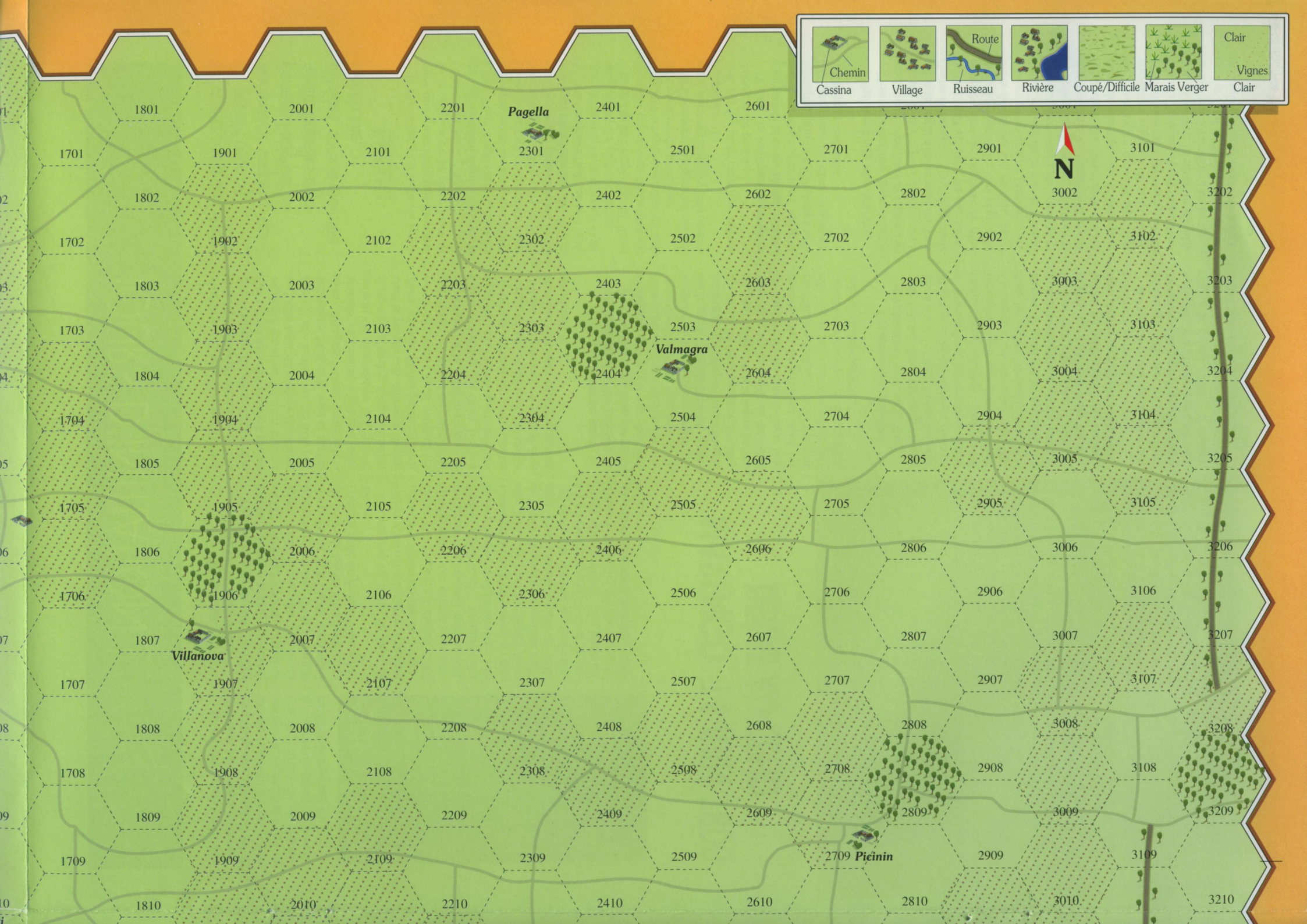
S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

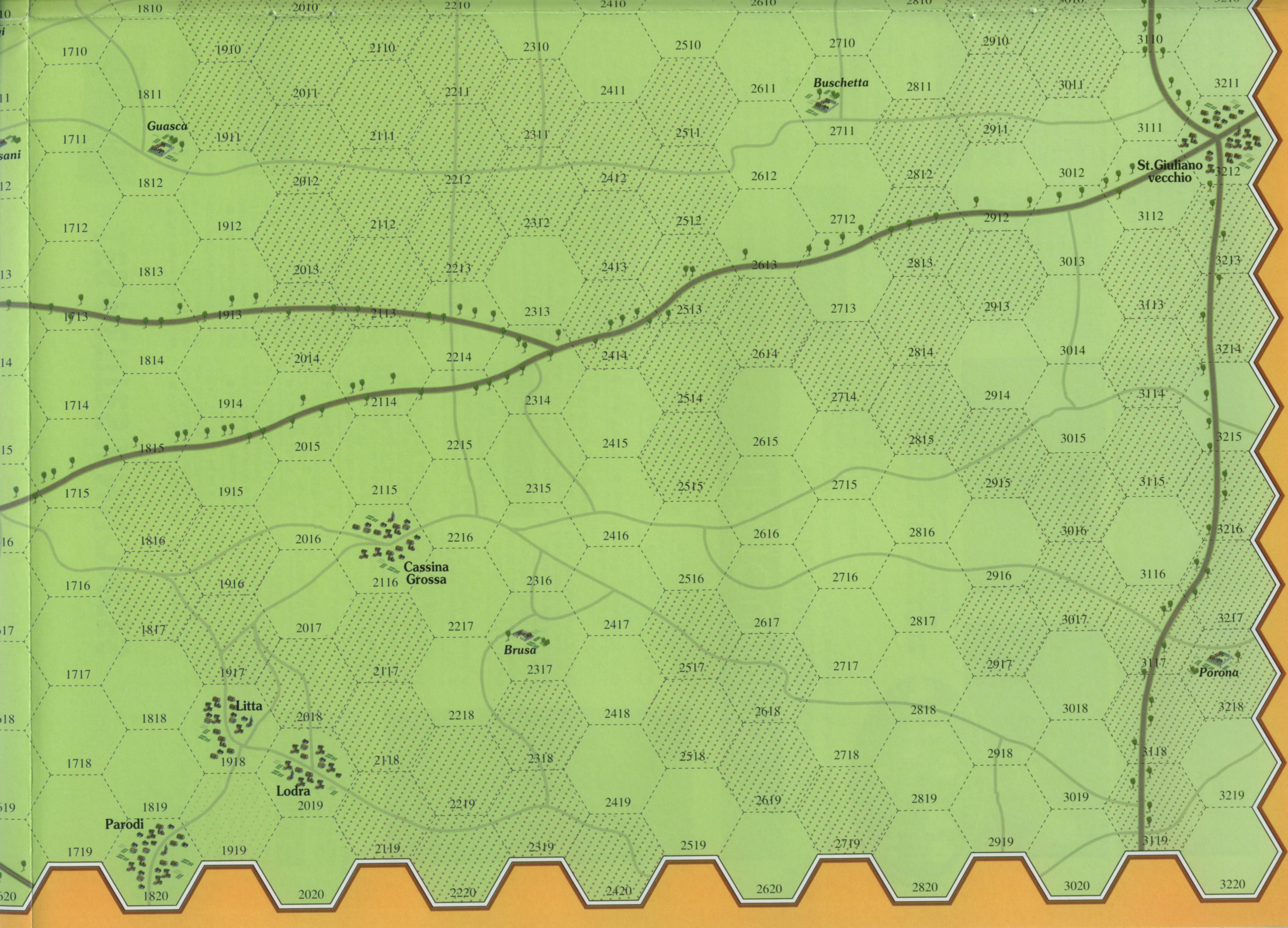
21h20
Nuit
Fontanone
Peterbona
Marengo
Stortiglione
Spinetta
Gambalera
Calcamuggia
Lunga Fame
Biasa
Albia
Guarasca
Bianca
Rana
Poggi
Busani
Fontanone

Service cartographique de *VaeVictis*

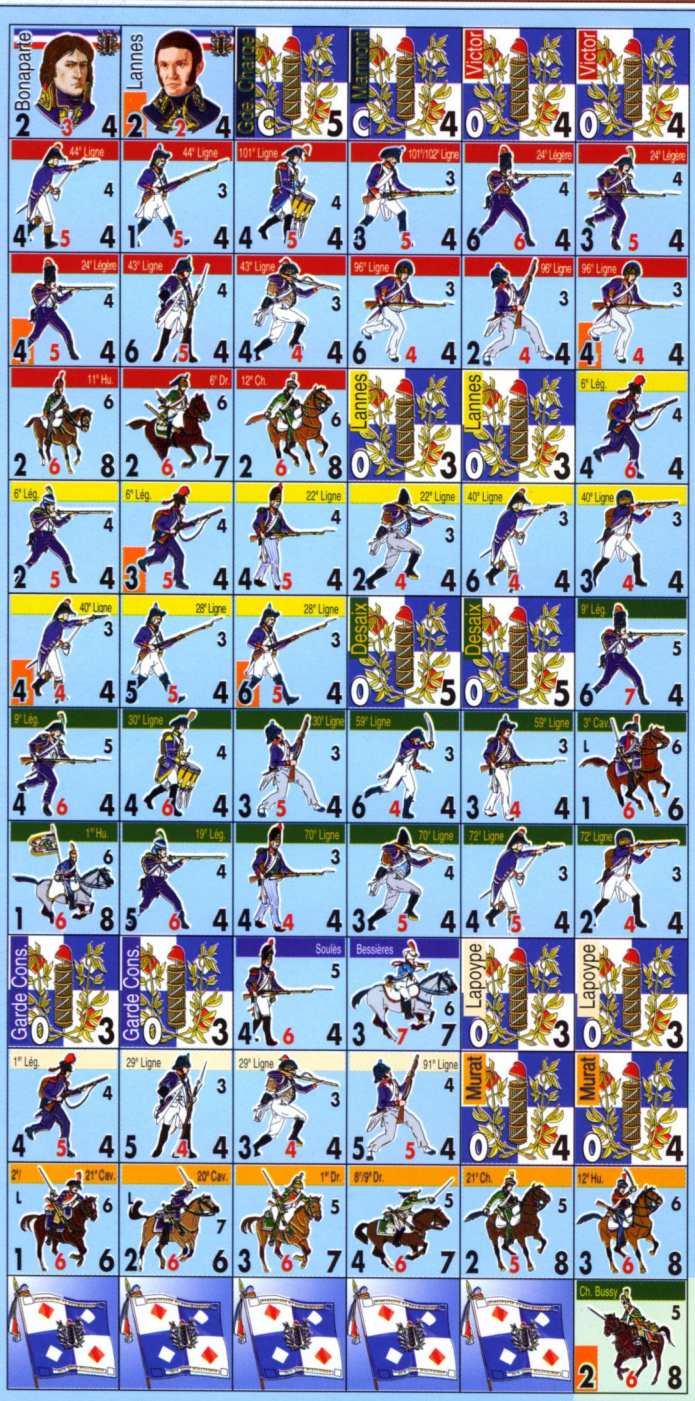
BATAILLE DE MARENGO
14 JUIN 1800

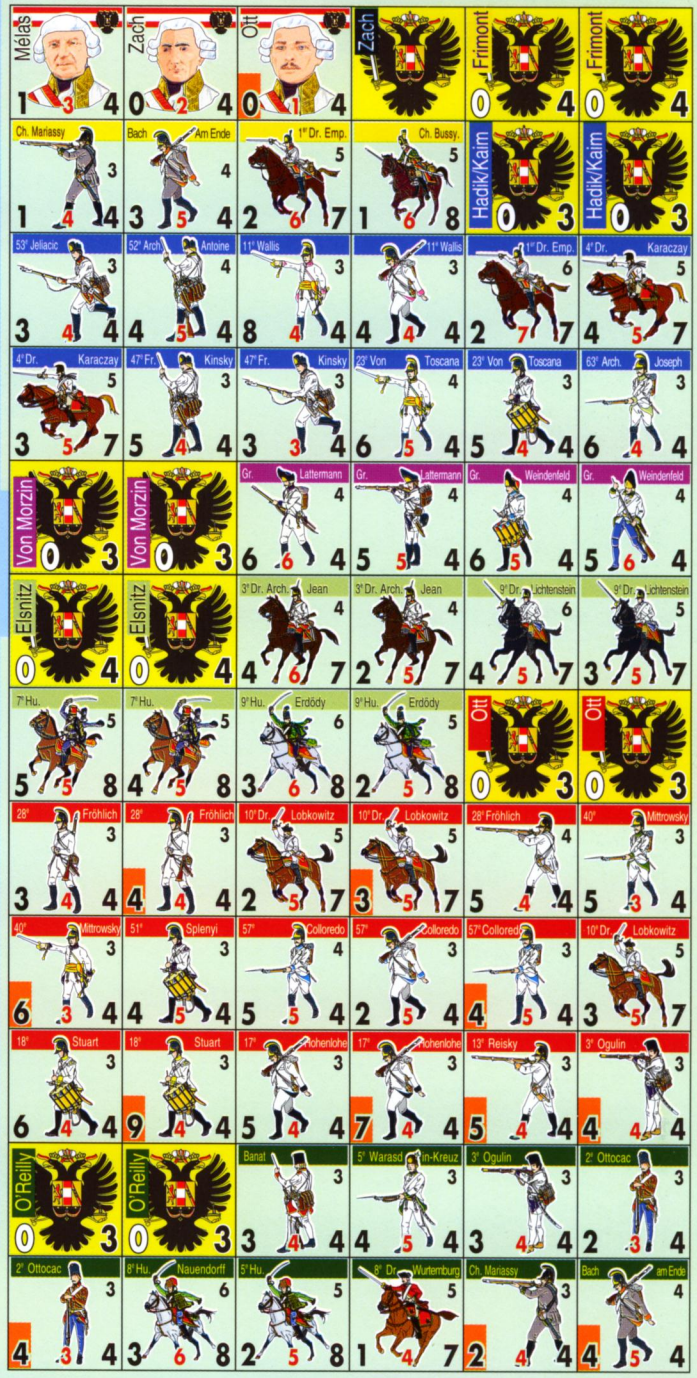



Chemin
Cassina
Village
Route
Ruisseau
Rivière
Coupé/Difficile
Marais
Verger
Clair
Vignes
Clair
N
Pagella
Valmagra
Villanova
Picinin
1801
2001
2201
2401
2601
1701
1901
2101
2301
2501
2701
2901
3101
1802
2002
2202
2402
2602
2802
3002
3202
1702
1902
2102
2302
2502
2702
2902
3102
1803
2003
2203
2403
2603
2803
3003
3203
1703
1903
2103
2303
2503
2703
2903
3103
1804
2004
2204
2404
2604
2804
3004
3204
1704
1904
2104
2304
2504
2704
2904
3104
1805
2005
2205
2405
2605
2805
3005
3205
1705
1905
2105
2305
2505
2705
2905
3105
1806
2006
2206
2406
2606
2806
3006
3206
1706
1906
2106
2306
2506
2706
2906
3106
1807
2007
2207
2407
2607
2807
3007
3207
1707
1907
2107
2307
2507
2707
2907
3107
1808
2008
2208
2408
2608
2808
3008
3208
1708
1908
2108
2308
2508
2708
2908
3108
1809
2009
2209
2409
2609
2809
3009
3209
1709
1909
2109
2309
2509
2709
2909
3109
1810
2010
2210
2410
2610
2810
3010
3210

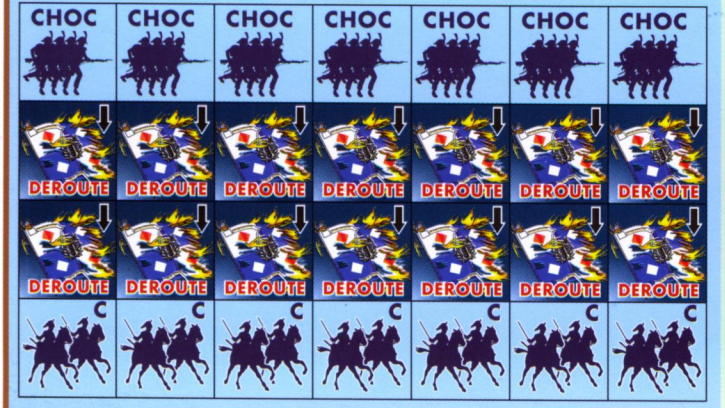


© VaeVictis - Histoire & Collections 2000. Infographie Didier BOURGEOIS.





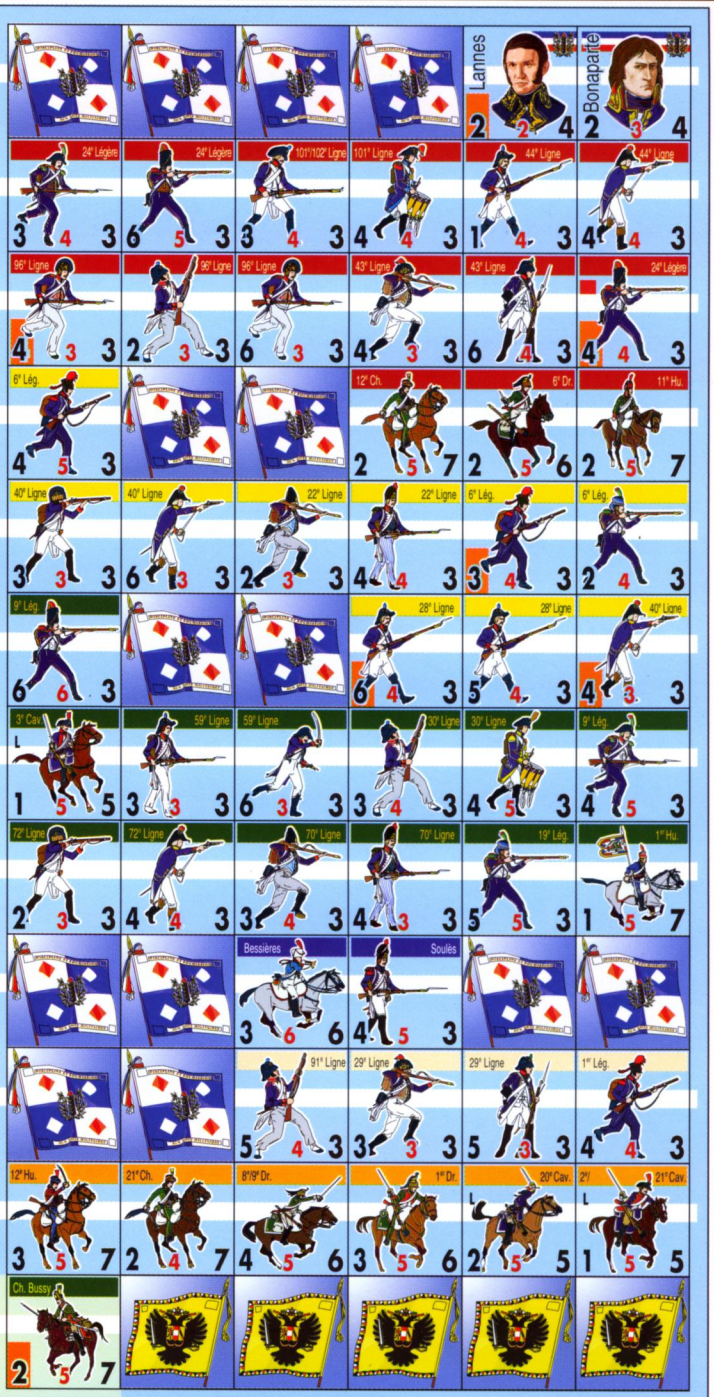
PIONS DOUBLE FACE

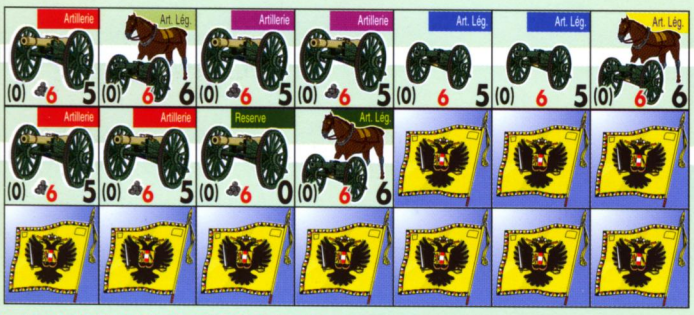


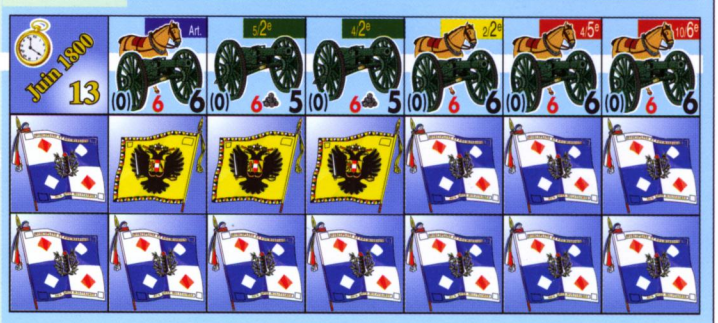
PIONS SIMPLE FACE

© VaeVictis-Histoire & Collections 2000. Infographie Christophe Camilotte.

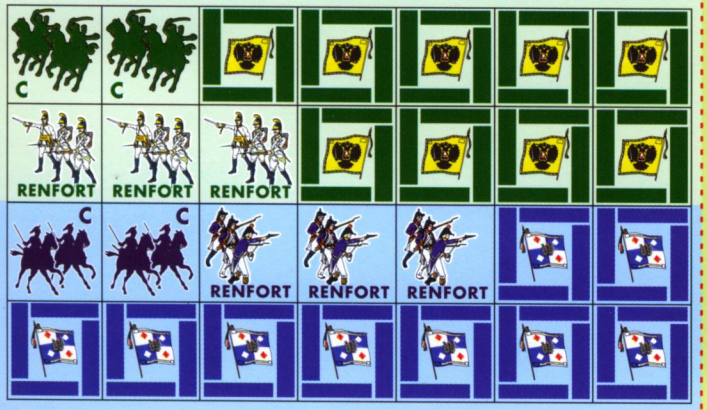
PIONS DOUBLE FACE

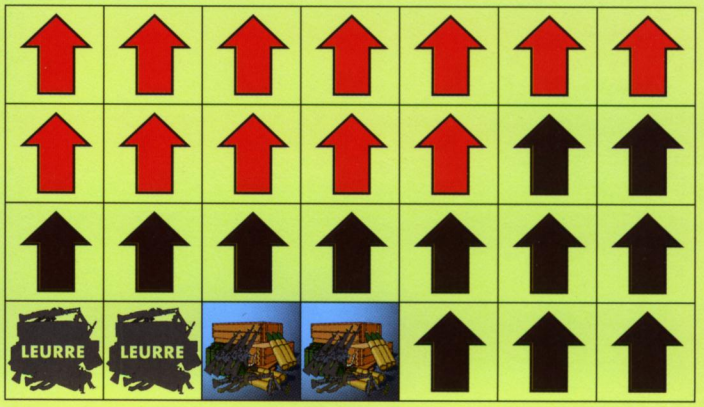






PIONS SIMPLE FACE





PIONS VN